

NTSC | J

日式角色扮演游戏百科通鉴

A Guide to Japanese Role-Playing Games

BBJRPG01
BITMAP 2021

日式角色
扮演游戏
百科通鉴

封面插图 Stephanie Sybydlo (www.dicesms.tumblr.com)
由 Army of Trolls 制作的分隔艺术(www.armyoftrolls.co.uk)
版权所有©Bitmap Books Ltd.和 Kurt Kalata 2022

作者和出版商已尽最大努力获得在本书中复制所有第三方版权材料的明确许可。如果你能证明你对本书中转载的任何材料拥有版权，并且我们没有获得你的许可，请与我们联系。这本书的CIP目录记录可从大英图书馆获得。版权所有。未经事先书面许可，本出版物的任何部分不得以任何形式或方式复制或传播，或存储在任何性质的检索系统中，1988年《版权、设计和专利法》(经修订)或其他适用法律所允许的公平交易除外。请向出版商提出申请。所有游戏都是版权所有者的财产。他们的图片仅仅是出于评论的目的。

如需联系，请发邮件至 hello@bitmapbooks.co.uk
不要接受模仿，我们是世界第一。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的

目录

信息栏

每款游戏都有一个信息栏，上面显示了它的官方英文名称(如果没有也会采用日文名称)、开发者、出版发布日期以及游戏发布的平台。此列表仅包含原始平台——也就是说不包含模拟器版本。一下是常见游戏平台的缩写对照。

3DO - 3DO
3DS - Nintendo 3DS
AND - Android
ARC - Arcade
C64 - Commodore 64
DC - SEGA Dreamcast
DS - Nintendo DS
FC - Famicom
FDS - Famicom Disk System
FM7 - Fujitsu FM-7
FMT - FM Towns
GB - Game Boy
GBA - Game Boy Advance
GBC - Game Boy Color
GC - Nintendo Game Cube
GG - SEGA Game Gear
GEN - Genesis
IBM - IBM PC/DOS
IOS - iPhone/iPad/iPod Touch
MCD - Mega CD
MD - Mega Drive
MOB - Mobile
MSX - MSX
MSX2 - MSX2
MSXR - MSX Turbo-R
MZ - Sharp MZ
N64 - Nintendo 64
NDS - Nintendo DS
NES - Nintendo Ent. System
NGAGE - N-Gage
NGCD - NEOGEO CD
NGPC - NEOGEO Pocket Color
NSW - Nintendo Switch
PC60 - PC-6001
PC80 - PC-8001
PC88 - PC-8801
PC98 - PC-9801
PCE - PC Engine
PCECD - PC Engine CD
PCFX - PC FX
PS1 - PlayStation
PS2 - PlayStation 2
PS3 - PlayStation 3
PS4 - PlayStation 4
PSP - PlayStation Portable
PSV - PlayStation Vita
SAT - SEGA Saturn
SCD - SEGA CD
SFC - Super Famicom
SMS - SEGA Master System
SNES - Super Nintendo
TG16 - TurboGrafx-16
TGCD -TurboGrafx-CD
WII - Wii
WIIU - Wii U
WIN - Windows
WS - WonderSwan
WSC - WonderSwan Color
X1 - Sharp X1
X360 - Xbox 360
X68 - Sharp X68000
XB - Xbox
XB1 - Xbox One

前引

我入坑日式角色扮演游戏（Japaneserole-playing games）还是在我九岁那年，这要归功于 1990 年末《Nintendo Power》上的一篇攻略指南。而那便是当时即将问世的 RPG 游戏《最终幻想》（Final Fantasy），我一门心思地专研它，直到它最终成为圣诞礼物真正到我手里时，我已经做足了功课。结果也确实不负我所望。

然而那个时期对于刚刚兴起的 RPG 粉丝们可谓是如履薄冰。虽然此类游戏在日本甚是火爆，可这股热潮却并未扩散到日本以外的地区。有人告诉我美国男孩们只喜欢动作和体育类的游戏。这类游戏自然也是我的心头好，但我也喜欢角色扮演游戏中的冒险、奇幻故事以及巨大的怪物。

到了 16 位机时代，我选择了一台世嘉 MD（SEGA Genesis），其中主要是为了《索尼克》（Sonic），但我也接触到了一些 RPG 游戏，比如《梦幻之星 2》和《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）。但 1996 年底，情况发生了改变，我弟弟在 Funcoland 买了一台低价的 SNES。我跟学校一朋友提了一嘴这事，第二天他就带着《最终幻想 3》来找我，并对这款游戏赞不绝口，让我玩这款游戏。果不其然——我立马便爱上了它，最后在我们当地音像店里买了一盘。再然后就是《超时空之钥》（Genesis again）以及《圣剑传说》（Genesis again）。之后我再次翻出了我的 MD 恶补《梦幻之星 4》（Phantasy Star IV）和《露娜 2：永恒之蓝》（Lunar: Eternal Blue）。1997 年 9月 3 日，《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）发售，我和哥哥凑钱买了这款游戏，顺便买了一台全新的 PlayStation。自那时起我便不可自拔。几乎每一款新出的 RPG 我都必定会买。《最终幻想 7》是个入坑 JRPG 的好时机，它成功也成为了许多RPG 英文化的契机。

您正在读的这本书便是这三十年游玩和研究日式 RPG 的结晶。这不仅仅是我个人经历的一家之言，它还包括来自 30 多名其他作者的贡献，涵盖了超过 600 款游戏。关于“日式 RPG”的定义之争由来已久，这里还有很多未提及的内容。但我们选择了各种各样的最好的，最受欢迎的，最有趣的游戏，从 1982 年开始发行，一直到现在。我希望你读这本书是为了了解更多你最喜欢的游戏，发现一些鲜为人知的作品，了解游戏的多样性，特别是那些从未发行过英文版本的游戏，有些甚至在自己的原产地都遭到了遗忘。

这本书分为几个主要部分。首先，有一些文章解释了我们对日式 RPG 的定义，并快速概述了它们的历史及其他的一些相关文章。本书的大部分内容都是对各家游戏评论。首先，我们将回顾诞生这一类型的日本 PC 游戏，包括 Nihon Falcom 的许多作品。接下来的章节将着眼于这一类型中最多产的系列游戏，包括《勇者斗恶龙》，《最终幻想》，《真女神转生》（Shin Megami Tensei）以及“传说”系列，然后我们将着眼于小型系列游戏，然后再深入研究单个游戏。在此之后，章节将专注于不同的子类型:动作 RPG，策略 RPG，Rogue - like 游戏，第一人称地下城爬行游戏和怪物收集游戏。最后一章包含了各种各样的内容，如基于日本特许经营权的 MMORPG，西方开发的 JRPG，以及一些成人 RPG 和体育题材 RPG。

敬请欣赏！

Kurt Kalata
January 2021

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的

贡献者

Audie Bassow 是一名来自俄勒冈州布特兰市的学生，他对于复古发声硬件和游戏音乐充满了热情，贡献了本书的《魔法假期》（Magical Vacation）

Anson Oliver 来自加拿大安大略省，他和他的两个孩子以及他的伴侣一起生活在那里，慢慢地把他们变成了jrpg的忠实粉丝。贡献了本书的《远古封印之炎》（Archaic Sealed Heart），《CIMA》，《暗影疯狂》（Shadow Madness），《混沌之戒》（Chaos Rings）

Audi Sorlie 是一名作家兼游戏制作人，以其完整回顾并演奏了电子游戏音乐发展史而闻名，贡献了本书的《兰斯》（Rance），《斗神都市》（Toushin Toshi）

Bryan Cebulski 是一名记者、媒体评论家，也是一名心怀大志的点击类冒险游戏的主角，住在北加州森林里的一所小房子里。贡献了本书的《荒野兵器》（Wild Arms）

Bryan Ochalla 和他的丈夫 David 住在德克萨斯州的奥斯汀。当他不以写其他话题为生时，他尽最大努力维持他13年的博客《The Gay Gamer》。贡献了本书的《魔女传说》（A Witch's Tale），《永恒绿洲》（Ever Oasis），《生存者同盟》（The - Alliance Alive），《遗产传说》（The - Legend of Legacy）

Carrie Wood 是一名记者，但她也撰写自己的爱好，曾写过关于电子游戏与桌游行业的书。她和丈夫以及两只猫加农(Ganon)和泽尔达(Zelda)住在马里兰州的奥因斯米尔斯(Owings Mills)，她希望自己能长命百岁，以便能等到《黄金太阳 4》出的那一天。共享了本书的《王国之心》（Kingdom Hearts）、《数码宝贝》（Digimon），《符文工房》（Rune Factory），《黄金太阳》（Golden Sun），《霸天开拓史》（Baten Kaitos），《怪物农场》（Monster Rancher），《封魔传奇》（Beyond the Beyond）

Chris Hatala 热爱电子游戏，这让他执导了国际赛事，创造了世界纪录，参加了半职业比赛，并发现了一项通过游戏娱乐和训练的业务。HACK版《梦幻之星》与关于该游戏民间翻译版的播客便是他最新的冒险！在推特上和他打声招呼吧！@ Ghaleon，贡献了本书的《圣龙战纪》（Dragon Force）

Elizabeth Henges 是一名自由游戏记者，曾在 Gamasutra,、Kotaku,、RPG Site 等公司工作。她还是一只名叫 Sissel 的可爱猫猫的妈咪，贡献了本书的《炼金工坊》（Atelier）、《魔塔大陆》（Ar tonelico）

Elmon Dean Todd 是《神之碎片编年史》（Godshard Chronicles）的作者，他是 RPGamer 的一名评论作者，也是一名警察。您可以在 Instagram 和 Twitter 上找到他:@saiyancop。贡献了本书的《黑暗巫师》（Dark Wizard）

Eric Titus 和他的妻子与他们那只常见受惊的猫咪生活在芝加哥，当他们不在为 12 人游玩的游戏撰写攻略指南时，您可以在推特 @GrimyGolem上找打他们的涂鸦。贡献了本书的《宇宙战将》（Cosmic Soldier）

George J. Horvath 来自新泽西州中部，喜欢探索小众晦涩的东西，尤其是动漫、漫画和电子游戏。你可以在他的博客The Land of Obscusion上找到他的长篇分享文章。贡献了本书的《超级机器人大战》（Super Robot Wars）。

James Galizio 是 RPG Site 的定期撰稿人，他成年后的大部分时间都在写关于游戏和 RPG 的文章。你可以在推特上关注他，@ swweet。贡献了本书的《英雄传说：空之轨迹》（Legend of the Heroes: Trails in the Sky）、《闪之轨迹》、《零之轨迹》、《黎之轨迹》以及《伊苏 9》（Ys IX）

Joe Brown 与妻子和两只猫在北卡罗来纳州一个田园诗般的乡村过着他们的小日子，至今能在玩 ZSNES。贡献了本书的《秘术之星》（Mystaria）。

John Harris 为 GameSetWatch 撰写了 Rogue-like 专栏@Play，为 Gamasutra 撰写了各种功能和问答，并在 www.itch.io 上提供了许多游戏电子书。贡献了本书的《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）、《伊祖娜》（Izuna）、《绝对英雄改造计划》（Z.H.P）。

Jonathan Kaharl 是一位寂寂无名的游戏评论家和 HG101 作者。他喜欢低保真技术美学，正在着手一本关于《质量效应》（Mass Effect）的书。贡献了本书的《接触未来》（Contact）、《暗云》（Dark Cloud）、《无限航路》（Infinite Space）、《马力欧与路易吉》（Mario & Luigi）、《洛克人EXE》(Mega Man Battle Network)、《流星洛克人》（Mega Man Star Force）、《洛克人 X：指令任务》（Mega Man X: Command Mission）、《纸片马力欧》（Paper Mario）、《凡人物语》（Radiata Stories）、《机甲宝贝》（Robopon）、《创世传说:塞普特拉战记》（Septerra Core: Legacy of the Creator）、《遗迹传说》（Tales of Legendia）、《美妙世界》（The World Ends With You）、《如龙》（Yakuza）。

Justin Guillou 是一名游戏收藏家、作家以及 Operation Rainfall 的撰稿人，同时也是"XenoChat"（一档专门讨论《异度传说》、《异度装甲》和《异度神剑》的播客）的联合主持人，贡献了本书的《异度神剑》（Xenoblade）和《异度传说》（Xenosaga）。

Kurt Kalata 是《Hardcore Gaming 101》(HG101)的创始人和主编，也是这本书的主创。他和妻子、女儿以及两只猫住在美国新泽西。贡献了本书剩余的一切!

Leon Staton 是东亚微型电脑媒体全才和主播，因推特(@dragenregalia)上的 #PasokonSunday系列节目而闻名。目前正在制作一个网站和视频系列，讨论从80年代至今，来自日本、韩国和中国的经典、被忽视的 PC 软件和硬件。贡献了本书的《代号：蒸汽》（Code Name S.T.E.A.M.）、《盖奇》（Gage）、《灵界传奇》（Relics）、《科莫多之剑》（Kumdor no Ken）、《风之种》（Wind' s Seed）、《侠客游》（Lunatic Dawn）。

Leonardo Lira 是一名自由撰稿人，他对晦涩难懂的 jrpg 充满热情，甚至会完成最拙劣的游戏以挖掘亮点。贡献了本书的《灵魂扳机》（Sol Trigger.）。

Luke Maxwell 是一位来自都柏林的作家，报道内容涉及美食、电影和游戏。贡献了本书的《勇者斗恶龙 10》（Dragon Quest X）。

Marisa Alexander 是《降雨行动》（Operation Rainfall）的作者，他喜欢深入研究冷门的话题。无论新旧，他们都愿意探索任何感兴趣的东西。贡献了本书的《幻想大陆战记》（Brigandine）、《永恒之枪》（Gungnir）。

Mathias Nowatzk 是一个不擅长搓招类游戏的德国人，自打喜欢上了 SNES 上的《圣剑传说》和《天地创造》这类游戏后，他便一直在玩rpg。他在推特上以@cursedblessing的名字把自己突发的脑洞分享到空中。贡献了本书的《绯红圣骸布》（Crimson Shroud）、《幻想生活》（Fantasy Life）、《玉茧物语》（Jade Cocoon）。

Michael Gridman 从《龙战士》开始就一直在玩 jrpg。他目前正在写一本关于第一人称地下城探险游戏的书，暂定名为《The DRPG book》(www.drpgbook.com)。贡献了本书的《冬宫哥特版》（Elminage）、《鲁弗兰的地下迷宫与魔女之旅团》（Labyrinth of Refrai）、《剑之街的异邦人》（Stranger of Sword City）。

Patrick Griffin 在 www.JRPG.moe 上写了一篇关于日本 rpg 的博客。他目前住在日本，努力提高他的语言技能和取名能力。贡献了本书的《金属机器人战记》（Medarot）、《勇者必须死》（Hero Must Die）。

Phil O 'Donnell III 是来自纽约中部的电影、动画和视频游戏爱好者，他还在 YouTube 上运营《Pro Gent Show》。贡献了本书的《宝可梦：信长的野望》（Pok é mon Conquest）、《虚伪的轮舞曲》（Rondo of Swords）、《神器之谜》（Lost Kingdoms）、《交叉领域计划》（Project X Zone）。

Quentin H. 自 2015 年以来一直是游戏行业的记者，他第一次爱上 jrpg 是由于 90 年代由 Working Designs 本土化的《露娜》（Lunar）系列。贡献了本书的《太阳码头》（Pier Solar）。

Queuethulu，推特@queuethulu。贡献了本书的《西格玛和声》（Sigma Harmonics）。

Richard “The Great klay” Morgan 是一个战争游戏爱好者和 MMO 成瘾老哥。他唯一停下来的时候就是通关《最终幻想》；从那以后他们又玩了一些其他的。目前主持 Top47k 游戏播客。贡献了本书的《最终幻想11》（Final Fantasy XI）。

Robert Fenner 是一名游戏记者和播客，他仍然偶尔享受 HG101 的自由职业。他来自堪萨斯州，和他的伴侣以及他们的大猫 Borscht 住在伦敦。贡献了本书的《无边幻想》（Cosmic Fantasy）、《流亡者》（Exile/XZR）、《妖精剑士 F》（Fairy Fencer F）、《星神》（Hoshigami）、《蓬莱学院》（Hourai Gakuen）、《天目伊底亚之日》（Idea no Hi）、《国王密令》（King′s Field）、《修道院之谜》（Koudelka）、《女神转生外传新约》（Last Bible）、《魔星迷踪》（Lennus）、《魔神转生》（Majin Tensei）、《玛卡玛卡》（Maka Maka）、《鬼哭邦》（Oninaki）、“天地系列”——《创世封魔录》（Soul Blazer），《盖亚幻想记》（Illusion of Gaia），《天地创造》（Terranigma）以及《浮岛传说》（Granstream Saga）、《勇者机器人》（Robotrek）、《沙迦开拓者》1&2（SaGa Frontier 1 & 2）、《西游记》（Saiyuki）、“魂”系列、《斯特拉之诸神》（Stella Deus）、《星光幻歌》（Stella Glow）、《幻想水浒传》（Suikoden Tactics）、《天使之诗》（Tenshi no Uta）、《财宝猎人-G》（Treasure Hunter G）、《无尽沙迦》（Unlimited Saga）、《北欧女神：负罪者》（Valkyrie Profile: Covenant of the Plume）、《圣剑巨人》（Vanguard Bandits）、《沙克斯》（Xak）。

Sraëka 是一名来自多伦多的网页游戏设计师、程序员兼评论家。贡献了本书的《战神：夜袭》（Battle Chasers: Nightwar）。

Stephanie Sybydlo（网名：DiceSMS）在能完整说完一句话之前就开始玩游戏以及绘画了。由于无法参与到设计一款大型游戏或编写程序中，她满怀热情得投入到该行业的美术设计当中，并参与了许多独立游戏和商业项目。贡献了本书的封面。

Steven Barbato 是一名终身游戏爱好者，JRPG 粉丝和狗狗爱好者，他为 HG101 做出了许多贡献。贡献了本书的:《最后的反抗》（Last Rebellion），《龙星的瓦尔尼尔》（Dragon Star Varnir）。

Thomas Nickel 是个大忙人，他在德国多所院校和大学教授游戏历史和游戏设计，并为纸质杂志《M! Games》撰稿，为老旧的 GB 开发自己的游戏。你可以在推特上 @bimbofortuna找到他。贡献了本书的《最终幻想水晶编年史》（Final Fantasy Crystal Chronicles）、《骇客》（.hack）、《无尽恩典》（Evergrace）、《永恒之戒》（Eternal Ring）、《指环王：第三纪元》（Lord of the Rings: The Third Age）、《失落的斯菲尔》（Lost Sphear）。

Tyler Trosper 为 RPGFan 撰写新闻文章。作为 PS2 经典游戏《异度传说》（Xenosaga）的忠实粉丝，他希望有一天该系列游戏能够王者归来。贡献:《超级机器人大战 OG：传奇魔装机神 F》。

Wes 是一名住在小镇上的父亲，有很多宠物，热爱写作。在他的日常工作之外，你可以在www.messofcords.com 查看他的业余游戏和娱乐工作。贡献了本书的《梦幻之星 OL》（fantasy Star Online）。

Word 是一个固执的，大嘴巴的女性变性者，对巨乳和电子游戏充满热情。她是 HG101 的 Top 47K Games 音频节目的常客。贡献了本书的《最终幻想传奇》（Final Fantasy Legend）、《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）、《沙迦：猩红慈悲》（SaGa: Scarlet Grace）、《宝可梦》（Pok é mon）、《龙战士》（Breath of Fire）、《地球冒险》（Mother/ EarthBound）、《鲁多拉的秘宝》（Rudro no Hihou）、《最后的神迹》（The Last Remnant）、《最终幻想 14》（Final Fantasy XIV）。

特别感谢:《CRPG 通鉴》(也由 Bitmap Books 出版)的作者 Felipe Pepe，他奠定了基础，帮助将这本书从一个模糊的想法变成了一个实际可行的项目(并在最后一刻提供了《Samurai Mech》的工作副本);Bitmap Books 的负责人 Sam Dyer 相信并资助了这个项目;日本游戏保存协会的 Joseph Redon，感谢他提供了一些非常早期的 PC 游戏;John Szczepaniak 的《Untold History of Japanese Game Developers》;MobyGames 的 Simon Carless 和 SEGA-16 的Ken Horowitz 允许使用他们档案中的一些图片; Robert Fenner 负责事实核查; Karen Giles 负责校对;Hanenashi对电子游戏本地化的查错(并帮助我复习日语!);Sam Derboo 在HG101 上的“Dark Age of JRPG”专栏推动了对早期PC rpg的研究；Samuel Messner 挖掘了一些有趣的、以前不为人知的幕后故事；Eirikr J. Smith 校对《真女神转生》篇；Jeff Nussbaum 负责校对《Falcom 游戏》篇；Pat R, David DeRienzo, Alexander Case以及多年来 HG101 的诸位 RPG 评论贡献者；我的妻子 Sophia 和女儿Violetta，感谢你们的爱和支持(以及帮助我截屏!)还有我的父母，感谢他们纵容我十几岁时的“误入歧途”。同时也要感谢一些非常有价值的日本网站，如Game catalog (w.atwiki.jp/gcmatome)和Tower of RetroGame (www.towerof RetroGame .blog.jp)， Project Egg (www.amusement-centre.com/project/egg)以及《Old Gamers History Vol. 3》和《Challenge!! Personal Computer AVG & RPG》的资料支持

何为 JRPG?

到底什么才是”JRPG”？单就字面意思它是产自日本的角色扮演游戏，但多年以来它已经发展成了一种游戏子类型，这是一种非常独特的 RPG 风格，其另外开辟出一套与西方 RPG 截然不同的发展道路。那么这种情况是从什么时候开始的，该专有名词又是从何而来的呢?

在 80 年代初期，日本大多数 RPG 游戏都自美国进口，许多本土游戏软件也都是基于《创世纪》（Ultima）、《巫术》（Wizardry）或结合二者开发。该类游戏真正的爆发点便是 1986 年 5 月 Enix 为任天堂 Famicom 平台推出的《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）。

广义上讲，《勇者斗恶龙》之所以成功，是因为它秉承了 RPG 的核心理念,即一段漫长旅程体验，再给予角色成长，并将其一并转化为一种易于理解的呈现方式。FC 的用户主要是儿童，所以游戏必须易于操作和理解。早期的 RPG 素以难度变态闻名，通常不给你任何指引，或者经常导致玩家陷入死局。而《勇者斗恶龙》则更加友好，能够让你更好地了解游戏世界。甚至对于玩家死亡也非常的宽容，只收取你一半的金币，就让你能在记录点复活并保留经验和装备。游戏手册有一定的帮助，但不再是必要的。此外，因为 FC 手柄只有十字键加四个按钮，所以相较 CRPG 所需的复杂键盘命令，FC 游戏操作更加简单直观。出自以《龙珠》闻名于世的漫画家鸟山明之手的角色形象，更是成为了后世许多 RPG 游戏的参考蓝本。

到了 80 年代中后期涌现了许多效仿 DQ 的游戏，不过大多数早已被扫进故纸堆。另些公司也加入到 RPG 的大潮当中并创造出独属自家特色的游戏体验——在当时《最终幻想》（Final Fantasy）和《女神转生》（Megami Tensei）最受热捧，乃至今日在国际上取得的成就仍有目共赏。

然而，对于 JPRG 来说，不单单是易上手，还有更多元素。游戏的风格从 8 位的 FC 进化到 16 位机平台，然后到 32 位 CD 主机。其游戏要素一般来说包含：用大地图划分城镇和迷宫，战斗进入不同的画面中，以回合制为主，通过指令菜单进行操作；以战斗系统为核心而非其他 RPG 要素（例如通过魅力值检定影响对话什么的）；有着独特的角色定制系统；日漫风的美术形象；给力的配乐，以及像是其他主机游戏那样的线性剧情。

显然，哪怕是在当年上述规律也有例外。Square 的《最终幻想》就动用了天野喜孝作插画，其美术风格就与典型的日漫风大相径庭（尽管第七部时加入该系列的野村哲也的风格更日系一些）。Data East 的《重装机兵》提供了一个开放式世界让玩家可以在闲暇时探索游戏。Atlus 的《女神转生》（及其后续 16 位机上的《真女神转生》系列）保留了《巫术》中的第一人称视角。南梦宫的《幻想传说》（Tales of Phantasia）采用了基于动作的战斗系统，尽管其余系统与其他游戏别无二致。RPG 游戏在日本备受追捧，因此出现了许多脑洞尝试，这就奠定了具有各种不同品味的用户群，不过美国和欧洲只是在 16 位时代能窥其一角，这主要还是因为流行开的游戏大多是本地化最高的。

因此当提到 JRPG 时，大多数人想到的是这种类型的游戏，但到网络上的范围可就广的多。虽然《勇者斗恶龙》拥有基于回合制和菜单的战斗序列，但它并不是唯一一款带有这些元素的热门游戏。早在 1984 年，像 Nihon Falcom 的《屠龙者》（Dragon Slayer）和T&E Soft的《梦幻仙境》（Hydlide）等 RPG 就几乎完全专注于动作，尽管操作通常都很笨拙，那因为战斗通常是撞向敌人并希望自己拥有足够的属性去打败他们。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的









从左到右，从上到下，是一些举足轻重的日本角色扮演游戏:Falcom的《屠龙者》（Dragon Slayer），XtalSoft的《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou），Namco的《德鲁亚加之塔》（the Tower of Druaga）和T&E Soft 的《梦幻仙境》。

这一演变的重要转折点便是任天堂的《塞尔达传说》(The Legend of Zelda)，这也是 FC 上的一款游戏。与《勇者斗恶龙》一样，这款游戏也比较容易理解和游玩，而且控制和战斗也比之前的电脑 RPG 游戏好得多。

具有讽刺意味的是，大多数现代玩家并不认为《塞尔达传说》系列是真正意义上的 RPG ，这主要是因为它的许多元素要么被简化，要么被抽象化。在初代的《塞尔达传说》中，玩家只有很少的装备，大多数道具都是用来开启新区域或解决谜题，唯一永久性的角色成长是增加生命上限。它的续作《塞尔达 2:林克的冒险》（Zelda II: The Adventure of Link）稍微复杂一些，有一个经验系统，几个魔法咒语和一些属性数值，尽管后续的作品中把这些都雪藏来了。也就是说，根据我们所设立的定义，《塞尔达传说》从技术上讲确实是一款 JRPG，但也只是勉强算而已。

部分原因是 RPG 元素开始出现在各种其他游戏类型中。例如，著名的“银河城”类游戏(注:由《超密特罗德》和《恶魔城:月下夜想曲》发展而来)基本上就是带有横向卷轴视角的塞尔达游戏(《银河战士》和《塞尔达》一样，也有着大量抽象的角色属性数值)。

甚至这些都只是日本 RPG 的冰山一角。在 SRPG(或者更准确地说是 战略模拟 RPG)中，对手团队的单位被放置在方形(或十六进制)棋盘上，并且必须移动去攻击对方。这种类型的游戏起源于 PC 游戏《大战略》（Daisenryaku），而这款游戏则是基于 SSI 等开发商所创造的战争游戏。任天堂在 FC 平台是发行的《火焰之纹章》是第一个尝试模拟养成 RPG 的大作，因为它赋予你的角色单位个体个性，并以宏大的故事线呈现它们，给予角色个体数值，并让它们在游戏过程中成长。之后的游戏包括 Quest 的《皇家骑士团》（Tactics Ogre）(以及它自己的后继者《最终幻想：战略版》)，Square 的《前线任务》（Front Mission），SEGA 的《光明力量》（Shining Force），《樱花大战》（Sakura Wars），《战场女武神》（Valkyria Chronicles）等等。

然后是“Rogue-likes”游戏。《Rogue》是一款诞生于80年代早期，随机生成关卡的地下城爬行游戏，但在非硬核 PC 玩家圈子里一直饱受忽视。在日本，Chunsoft 的《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列起始于 Super Famicom（SFC），创造了这款游戏全新且独特的变种分支。初次便是与《勇者斗恶龙》合作，游戏主角是来自 《DQ4》 的特鲁尼克（Torneko）。本作沿用了正传的美术风格，让更广泛的玩家喜欢上它。在过去的几十年里，《不可思议的迷宫》玩法被植入到其他授权游戏中，包括《最终幻想》、《宝可梦》（Pokémon）和 Chunsoft 自家原创角色“西林”（Shiren）。

还有第一人称地下城冒险游戏。虽然像《巫术》这样的游戏最终在 90 年代的 PC 玩家中不再流行，但它们在日本仍然保持着一定程度的受欢迎度，在那里，授权实际上持续了很多年。Atlus 2007 年推出的 DS 游戏《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）为新世代游戏复兴了这种风格，它具有鲜亮的美术风格，吸引人的角色，还有也许是至关重要的——掌机底部屏幕上的地图绘制工具。这引发了另一场革命，其他人也在开发类似的游戏。





任天堂和 Intelligent Systems 通过《火焰纹章》(左图)将奇幻策略角色扮演游戏带到了 FC 上，这款游戏在国际上取得了成功。Square的《最终幻想策略版》(右图)也是采用了这种方法，使用了等距视角。

这类例子不胜枚举。有像是《梦幻之星 OL》（Phantasy Star Online）和《最终幻想 14》（Final Fantasy XIV）这样的 MMORPG。亦或是由《宝可梦》带火了的怪物养成集换类 RPG。有的是“Souls-like”游戏，这是由 FromSoftware 的《恶魔之魂》开创，强调高难度的独特游戏品牌门类。日式街机动作 RPG 有一个独特的分支，例如南梦宫的《德鲁亚加之塔》（Tower of Druaga）。而且许多动作游戏，特别是 PlayStation 2 时期诸如《鬼泣》等游戏也开始提供角色养成功能，但由于它们更聚焦于动作元素，因此通常不被视为 RPG。

现在我们已经大致定义了什么是 JRPG，那么这个术语究竟从何而来呢?搜索 90 年代中期的 Usenet 论坛，你会发现这个词不时出现，但直到 2000 年左右 PlayStation 2 时代，这个词才开始流行起来。在这一点上，像《最终幻想》(主机平台)与《辐射》（Fallout）和《暗黑破坏神》（Diablo）(PC 平台)这两款游戏之间存在区别。有些玩家将这些游戏称为“主机RPG”(consoleRPGs)和“电脑RPG”(computer RPGs)，这是有道理的，但也造成了一些混淆，因为它们的缩写是相同的。随着更传统的电脑 RPG开始转向主机平台，如 Bioware 在 Xbox 平台上的《星球大战:旧共和国武士》（Star Wars: KnightsoftheOld Republic），用户开始选择日本向的“JRPG”，美国和欧洲向的“WRPG”(显然是西方RPG)。在这一点上，这些子类型的游戏迎合了不同的用户，因此需要一个不同的名称。

然而，游戏类型是在不断发展的，在某个时代赋予意义的东西可能并不总是正确的。像《最终幻想15》这样的大热游戏与传统的 JRPG 几乎没有任何相似之处，它们与《巫师 3》（The Witcher 3）等开放世界 WRPG 反倒有更多共同点，尽管它们在风格上仍然存在明显差异。类似地，Capcom 的《龙之信条》（Dragon’s Dogma）出自日本开发商之手但在画面和风格上与西方 RPG 有更多相似之处。世界上有许多西方开发的 RPG 游戏，如《星际之门》（Anachronox）、《塞普特拉战纪》（Septerra Core）和《暗影狂乱》（Shadow Madness）都受到了日本游戏的极大启发，同时也有许多西方独立 RPG 游戏，比如最受欢迎的《传说之下》（Undertale），它们的灵感来源与日本游戏相似。在这一点上，“JRPG”不只一种日本的 RPG 风格。

所以，就像游戏子类型一样，“JRPG”的名称并不绝对的，而是一种随时变动的参考。一千个人心中有一千个哈姆雷特。显然，我们无法涵盖所有这些内容，因为那绝非是一本常规意义上的书所能承载的，但这本书确实涵盖了所有主要和重要的内容，所以你可以感受到这些游戏所能提供的多样性和丰富性。

虽然这类游戏不再像 80 年代和 90 年代那样高产，但日式 RPG 仍然是蓬发的电子游戏领域的重要组成部分。它们仍然提供了独特的机制，独特的视觉风格，出色的配乐，创新的故事，以及其他方面，使它们与西方同行脱颖而出。





《世界树迷宫》(左图)复活了老式的第一人称地牢爬行游戏，具有吸引人的视觉效果和触摸屏地图系统。《不可思议的迷宫：风来的西林》(右图)是 Rogue-like 子类型的一个明显的日本分支。

RPG 在日发展史

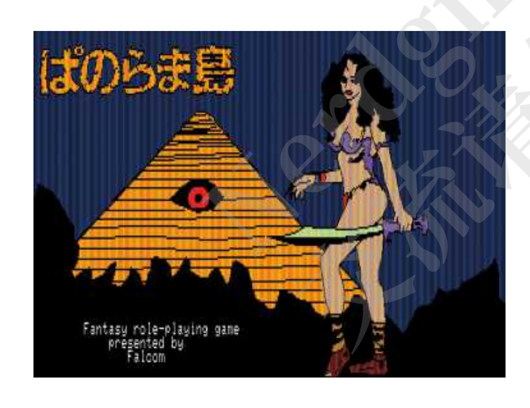
20世纪80年代的计算机时代

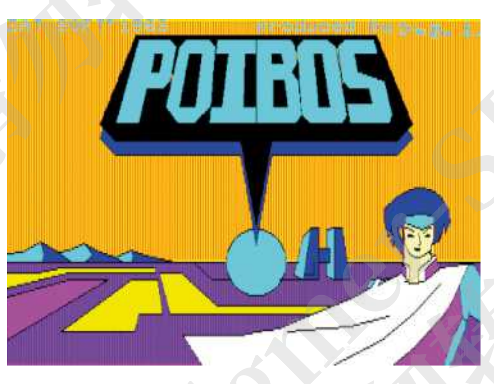
我们现如今所熟知的个人电脑产业诞生自苹果和 IBM 等美国公司。因此，当时日本的大多数电脑都是从美国进口的，其中很多是 Apple II，他们玩的早期游戏也大都是英语的。1981 年末，电子公司 NEC 推出了 PC-6001 系列电脑，这是第一批专门面向日本市场的电脑产品之一，随之而来的是游戏产业的崛起。

在这个行业发展的早期阶段，“角色扮演游戏”这一分类还没有被广泛接受。甚至在西方产业中，游戏也被划分为“街机”类游戏和“冒险”类游戏，前者是以动作和反应为主，后者则流程更长、更复杂，通常需要更多耐心。因此，我们很难确定第一款“角色扮演游戏”究竟是什么。可以说，第一款获得资格的游戏来自 光荣（Koei），被称为“战略模拟”（simulations）。许多这类游戏都让玩家输入各种数值——比如生命值或耐力——然后将他们置于各种受随机因素影响的场景中。因为数字和虚拟骰子的概念基本上与《龙与地下城》等桌面游戏的运作方式相同，所以回想起来，这些游戏可以被称为“角色扮演游戏”。真正的“RPG”一词最终被用于宣传 Koei 的游戏，如《法老胡夫之谜》（Khufu-Ou no Himitsu），节奏过慢，不能成为“街机”类游戏的游戏，且太专注于动作而不能成为“模拟”类游戏的游戏。

像《巫术》（Wizardry）和《创世纪》等西方游戏在日本硬核游戏玩家中相当受追捧，所以早期的一些日本对于 RPG 的尝试都是基于这些游戏。事实上，许多日本早期的 PC 游戏在设计理念上都与同时期的美国游戏类似，只是语言不同罢了。不过，也有一些关键的差异。首先，日本软件产业规模较小。在美国，零售商通常不会选择成人软件，因为他们害怕被贴上色情物贩子的标签。当时，Sierra Online 甚至担心，像《情圣拉瑞》（Leisure Suit Larry）这种相对温和的游戏(虽然也有些成人式幽默，但几乎没有真正关于性或裸体内容)将不会被全国连锁店所接受。(至少事实证明他们错了。)日本并没有对这些游戏进行偏见，事实上如果没有国家任何的监管，盛产此类 18+ 游戏的私人作坊就会蓬勃发展。许多早期的游戏都是脱衣游戏或文字冒险游戏，但 Koei 再次创造了一些独特的游戏，如《家庭主妇的诱惑》（団地妻の誘惑）(在这款游戏中，玩家扮演一个挨家挨户推销避孕套的推销员，他的动机是与你遇到的任何女人“全垒打”)。

这两个市场之间的另一个主要区别是，日本电脑市场与御宅族文化息息相关，而御宅族是动漫和漫画的极端粉丝。如果你再次着眼于早期的电脑游戏，例如《屠龙者》（Dragon Slayer）或《迷城国度》（Xanadu），它们使用了你在美国商店中能够找到的西方同类型的奇幻图像素材，但最终游戏角色都是基于《罗曼西亚》等流行日本文艺作品中典型的大眼睛主角和多色系发行的英雄，从而赋予了它们明确的风格化。





早期 PC 游戏的标题界面，如 Falcom 的《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）和 ZatSoft 的《阿波罗（Poibos），通常比游戏实机部分画面更华丽。





PC 游戏的目标受众是成年人，这意味着它们可能会有更晦暗的主题，如**Hot-B** 的《灵能都市》（**Psychic City**）(左图)，或是过多的裸露画面，如**Kogado** 的《宇宙战士》（**Cosmic Soldier**）(右图)。

在所有这些中，有“三把火”影响了日本PC RPG游戏行业。其中之一是 1984 年由 Falcom 发行，由 木屋善夫设计的《屠龙者》。这是一款非常困难的地下城探险类游戏，你需要在迷宫中寻找足够的资源来打败隐藏在深处的强大魔龙。就其本身而言，它并没有取得巨大的成功，但它是于次年发行的《迷城的国度》(Xanadu)的前身，，同样由 Kiya 设计。这款游戏太有挑战性，节奏过慢，基本需要照着攻略走才能打到关底。这个时代的许多游戏都是如此，但《迷城的国度》很容易成为最受欢迎的游戏，因为它成为了许多杂志文章轮番报道。这种类型的游戏培养了硬核 RPG 玩家，他们会仔细研究攻略手册，就像研究禁忌知识一样，并与其他同道玩家交换意见。

另一把火是最初由 XtalSoft 于 1984 年发行，由 Kazunari Tomi 设计的《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou），它的玩法与《创世纪》颇为相似，玩家都在探索一个巨大的游戏世界，但它使用了与《巫术》类似的回合制战斗系统，并配有大型的立绘来显示你正在战斗的敌人。尽管它是其他游戏概念的集合，但事实证明它是一个成功的公式，因为后来 Enix 的《勇者斗恶龙》也使用了同样的模板，而这款游戏定义了今天的日本 RPG。

第三把火是由 Tokihiro Naitou 开发，T&E-Soft 于 1984 年发行的《梦幻仙境》（Hydlide）。这是一款 ARPG，在游戏中你可以控制主角在大地图中探索，打败怪物，偶尔还会深入地下城。这并非是其首创——从表面上看与《屠龙者》相似——但它比 Falcom 的游戏对玩家更为友好，并且具有街机风动作游戏的吸引力，同时仍保留 RPG 的卖相。Hydlide 为 Falcom 的《Ys》奠定了基础，但更重要的是任天堂的《塞尔达传说》。顺便说一句，《梦幻仙境》也是这三款游戏中唯一发行英文版本的游戏，但直到 1989 年 FC 发行时它才问世，那时它已无人气。

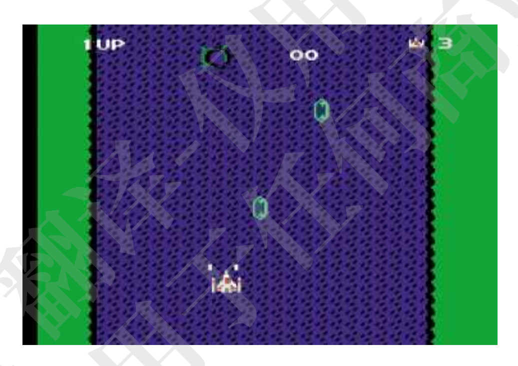
8位机时代

Famicom 上的第一款 RPG 游戏是 1985 年的一款名为《头脑战舰》（Zunou Senkan Galg）的游戏，它在盒装上宣称自己是一款“卷轴 RPG”。实际上，这是一款类似于流行游戏《星际力量》（Star Force）的垂直射击游戏，除了关卡分支，你需要多次通关才能收集一定数量的飞船部件。尽管有这个标签，但大多数人都认为这不是一款真正的角色扮演游戏，但这表明当时没有人真正理解这个标签的含义，即使它可以拿来作为卖点。





《勇者斗恶龙 4》（**Dragon Warrior/ Quest IV**）(左图)和《梦幻之星》（**fantasy Star**）(右图)是**8** 位主机时代最好的两款 **RPG** 游戏。





在 **8** 位主机时代，开发者在 **RPG** 中尝试了不同的内容。其中有自称“卷轴 **RPG**”的《头脑战舰》（**Galg**）（左图），这是一款射击游戏，你可以在其中寻找船只部件;还有《热血物语》(右图)，这是一款让你升级角色属性和招式动作的格斗游戏。

当然了，那个年代最具代表性的 RPG 是《勇者斗恶龙》。不管哪行哪业，头等守则之一便是追寻时下热点然后效仿之。在讨论日本 RPG 游戏时，《勇者斗恶龙》及其在 FC 上的众多效仿者便是深得此道。许多人模仿它的美术风格、战斗系统和界面，因为既然它经得起考验，为什么还要突破它呢？但平心而论，在这些众多的模仿者当中，大多数还是会试图加入一些原创内容用以区分自身，比如 Hudson 《桃太郎传说》（Momotarou Densetsu）轻松幽默的故事基调。

还有些更具野心的游戏，他们在坚守了《勇者斗恶龙》核心基调的同时加入了全新的原创内容。SEGA 的《梦幻之星》（Fantasy Star）和 Square 的《最终幻想》等游戏有着更高级的画面效果和更细腻的故事情节，后来 Capcom 的《甜蜜之家》（Sweet Home）又将这一游戏模板彻底改造成恐怖游戏。随着游戏风格的迅速流行，有些游戏试图颠覆它的风格——《重装机兵》（Metal Max）提供了一个开放的探索世界，专注于狩猎赏金怪物，而不是沿着一条小径从一个城镇到另一个城镇，而《顽童天兵》（LaSalle Ishii no Child’s Quest）则用一个天才儿童团队取代了传统的英雄小队。其中最受欢迎的可能是任天堂的《地球冒险》（Mother），后来在国际上被称为《EarthBound》，这款游戏以一种古怪的方式呈现了受到外星人威胁的美国。有趣的是，日本 Pony Canyon 发行的 NES 移植版《创世纪 3（Ultima III）和《创世纪 4》（Ultima IV）在 FC 上被完全重制，更接近于《勇者斗恶龙》。“《勇者斗恶龙》套路”的例外是《巫术》（Wizardry）和 Atlus 的《女神转生》（Megami Tensei），前者接受了 ASCII 的 FC 移植版，后者本身就是模仿《巫术》。两者都是第一人称地下城爬行游戏，与《勇者斗恶龙》及其同类游戏截然不同，但仍然受到 RPG 玩家的欢迎。RPG 元素也开始出现在其他类型的游戏中，最著名的是 Technos 的《热血物语》（River City Ransom），这是一款类似街机游戏《变节者》（Renegade）的续作。虽然它的玩法与前作相似，但倒下的敌人会掉落硬币，这些硬币可以在商店中用于治疗自己，提高你的属性或获得新能力。它也是为数不多的通过密码系统保存和恢复进度的同类卡带游戏之一。

当时在美国，人们普遍的共识是以青春期少年为主要受众的电子游戏应该以动作游戏为主。但同时期的日本，角色扮演游戏被视为全年龄都可以玩的游戏，因为虽然它们需要投入大量时间，但也不需要反应能力，所以它们的入门门槛相对较低。例如，如果你的母亲在《超级马力欧兄弟》（Super Mario Bros）中不断撞上库诺龟（Super Mario Bros），她可能会感到沮丧，因为她还没有完全弄清楚手柄，但在《勇者恶龙》中打败史莱姆们（slimes）要容易一些，因为她所要做的只是选择“攻击”（attack）命令。虽然那个时代的 RPG 通常都很困难，但至少以现代标准来看，没有什么障碍是刷经验或阅读策略指南无法克服的。任天堂能够成功地向北美玩家推销《塞尔达传说》（The Legend of Zelda），这是当时最受欢迎的 RPG 游戏之一，但它的成功也因为它的核心仍然是一款动作游戏。他们的《神龙大侠》(Dragon Warrior，《勇者斗恶龙》的美国版本)和《最终幻想》则不太成功，因为这两款游戏都是回合制 RPG，没有那么广泛的吸引力。他们花了更长的时间才向美国主机玩家推销 RPG 的概念。

理解主机平台的局限性也很重要。虽然 FC 最初是为《咚奇刚》（Donkey Kong）这样的竖屏街机游戏设计的，但游戏开发者意识到人们对更长、更复杂游戏的渴望。然而，在这个概念的早期，一个大问题是如何保存你的进度。早期 FC 卡带使用的是 ROM，不能记录任何额外的数据。因此，游戏会使用复杂的密码来记录游戏，更复杂的游戏甚至会使用更长的密码。如果你写下了一个错误的字符，你的整个进程就会消失。Famicom 磁碟机通过使用可覆写磁盘解决了这个问题，提供了一种更接近当时家用电脑的东西。没错，《塞尔达传说》便是 1986 年该平台的首发游戏。





16位游戏提供了更复杂的故事叙述，如在《最终幻想II/IV》(左图)中，主角西塞尔质疑国王的昏庸命令，而在《勇者斗恶龙5》(右图)中，主角目睹了父亲的死亡。

然而，该主机遇到了许多问题——不仅盗版猖獗，而且磁盘机系统所提供的大多数技术优势很快就过时了，因为 ROM 的扩大了磁盘的容量大小，创造了更多在画面上吸引人的游戏。任天堂还创造了一种允许卡带正确保存游戏的方法。简而言之，数据不能写入 ROM(毕竟它代表只读存储器)，但它可以写入 RAM(随机存取存储器)。问题是一旦电源被切断，数据就会从 RAM 中消失，这个问题通过在卡带中加入一个锂电池来提供一点电力，保持 RAM 运转来解决。这一功能被用于 NES 版本的《塞尔达传说》，以及该平台上的大多数 RPG 游戏。由于它的主要优点已经过时，而且这个平台充斥着低成本开发的廉价垃圾，Famicom 磁碟机在几年内就被淘汰了。

16 位机时代

下一世代游戏起始于 1987 年的 NEC 的 PC Engine（简称 PCE），与 FC 一样拥有 8 位CPU，但为了获得更好的视觉效果，它使用了更强大的 16 位图形处理器。接下来的一年是SEGA 的 Mega Drive（简称 MD），这是 SEGA Mark III/Master 的后续产品，但在日本都市场表现不佳。1989 年，这两台主机被引入北美市场并改名为 TurboGrafx-16 和 Genesis。1991 年，任天堂发布了它的 16 位竞争者，在日本被称为 Super Famicom（简称 SFC）,在日本以外的地区被称为 Super Nintendo Entertainment System（简称 SNES）。

早期的 16 位机 RPG 基本上与 8 位机 RPG 无异，只是画面稍好，但遵循相同的设计模板。例如 Hudson 的《邪恶圣剑》（Necromancer）和 SEGA 的《梦幻之星 II》（Phantasy Star II）。然而，这个时代的主要改进之一是扩充了卡带 ROM 大小。早期的游戏并不比 FC 上的游戏大多少，它们最多只有4 MB(或半兆字节);随着时代的发展和 ROM 价格的下降，它们的大小急剧增加，后来的版本如《超时空之钥》（Chrono Trigger）达到了32MB(或 4 兆字节)。这样做的部分原因是为了创造出更华丽的图像和视觉效果。但是，也许更重要的是，现在有了更大的创作空间。早期的游戏往往有一个开头滚动字母和一个结局，故事主要通过你在城镇中与之交谈的角色来传达。这主要是由于规模的限制，这意味着故事叙述必须简短。有了这些额外的空间，角色被赋予了更多的个性，故事情节也变得更加复杂，更不用说他们居住的世界也变得更加丰富多彩。游戏的重点不再是传统的 RPG 元素(例如探索和升级)，而是更多地关注如何引导你的角色在故事中前进。这些 类型的游戏具有更广泛的吸引力，所以它们的难度通常较低。但这并不意味着所有类型的 RPG 都完全专注于叙事。仍然有大量玩家是通过早期更难的游戏获取到的经验;而像《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）等更复杂的游戏则迎合了他们的需求。

NEC 还在 1988 年推出了 PCE CD-ROM 拓展器，走在了技术的最前沿。一张 CD 可以容纳大约 650 MB 的数据，与 ROM 卡带相比，这绝对是一个天文数字。在这种规模下，图像和脚本大小不再是问题;多余的空间通常用于过场动画、配音与音乐。与后来的游戏相比，这些电影元素中的视觉效果相当简单——通常是一些动画数量有限的静态 CG，与电视或电影动画相比不值一提——但它们仍然比卡带游戏更令人印象深刻。发行商通常会聘请在动画制作领域有出色表现的知名配音演员，这给电子游戏带来了额外的沉浸感，但这也会消耗他们的预算，导致游戏在其他更重要的环节有所欠缺。

策略(Strategy)RPG（简称 SRPG）也变得更受欢迎——1990 年任天堂的《火焰纹章》确立了这种游戏类型，FC 上也延续了这种风格。与此同时，SEGA 的《光明力量》（Shining Force）被证明是面向 MD 玩家的一款不那么硬核的游戏(这是为数不多的英语本土化游戏之一)，而 Square 的《前线任务》（Front Mission）和 Enix/Quest 的 《皇家骑士团》（Tactics Ogre）则对后来的游戏产生了巨大影响。任天堂还推出了《塞尔达传说》系列的《众神的三角力量》（A Link to The Past），而 Square 的《圣剑传说》（Secret of Mana）、Falcom 的《伊苏 4》（Ys IV）和 Quintet 的《天地创造》（Heaven and Earth）三部曲——《创世封魔录》（Soul Blazer）、《盖亚幻想记》（Illusion of Gaia）和《天地创造》（Terranigma）则完善了动作 RPG 的概念。



32 位时代带来了大量炫目的过场动画，如《最终幻想7》(左图)，还有更深刻的故事，如科幻机甲 RPG《异度装甲》(右图)。

在英语世界国家，发行商仍在努力向美国和欧洲玩家推销日式 RPG。虽说游戏本土化的情况并不理想，但大多数被选中的游戏都足以吸引一批忠实玩家——Square 的第四款和第六款游戏延续了《最终幻想》系列，将它们重新命名为《最终幻想II》和《最终幻想III》(第五款游戏被华丽的无视了)，SEGA 本地化了 MD 的《创世纪：梦幻之星》（Genesis Fantasy Star），Capcom 引进了《龙战士》（Breath of Fire）系列，而像 Natsume 这样的小公司则外包了像《四狂神战纪》（Lufia）这样的游戏。不幸的是，《勇者斗恶龙》 16 位时代在英语世界断了带。尽管如此，仍然有几十款游戏，其中许多质量非常好，比如《圣剑传说3》（Seiken Densetsu）都只发行了日版。

TPC Engine CD 化身 TurboGrafx-16 CD 在北美发行，但是，除了 Falcom 的《伊苏 1》（Ys Book I，早期欧美译名）和《伊苏 2》之外，它并没有产生太大的影响。SEGA CD 以其主打 RPG 游戏《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）走向了国际市场，尽管玩家数量有限，但这款游戏却拥有可观的粉丝基础。但在大多数情况下，这些 CD-ROM RPG 鲜有在日本之外发行，因为美国发行商选择的是使用真人互动 CG 来吸引玩家，而这被证明是一种 90 年代中期的时尚。

32位机时代

从国际市场角度来看，初代 PlayStation（PS1）是日本 RPG 游戏史上最重要的一代主机。起到决定性作用的游戏无疑是《最终幻想 7》。从游戏设计角度来看，它与前几款游戏并没有太大的不同，但它确实具有大量的计算机渲染的动态 CG 过场动画，以及游戏过程中给人留下任何印象的 3D 图像，这些都展示了索尼系统的全部性能。所有这些视频也意味着看似无穷无尽的 CD-ROM 存储空间已经捉襟见肘，因为《最终幻想 7》是装在三张盘上发售的。当然，它不仅在日本取得了巨大的成功，最终也打入了海外市场。

人们普遍认为美国人喜欢动作游戏，所以还有什么比宣传动作游戏更好的销售方式呢?《最终幻想 7》获得了当时相当罕见的电视广告宣传，几乎完全集中在其戏剧性的电脑渲染过场动画上。这些并不能代表游戏在实机游玩过程中的真实表现，

但这并不重要——它看起来确实酷翻天了。而这基本上就是 Square 通过连蒙带唬，说服美国人尝试《最终幻想7》的方法。但似乎没有人介意，因为这款游戏在口碑和商业上都取得了成功，同时也成为了一种文化现象。日式 RPG 终于进入了国际主流市场。

有了这临门一脚，许多类似游戏的本地化继续进行下去。Square 继续打头阵，为我们带来了另外两款“最终幻想风”游戏，即科幻机甲游戏《异度装甲》（Xenogears），电影化恐怖游戏《寄生前夜》（Xenogears）以及风格独特的平行时空穿越题材游戏《时空之轮》（Chrono Cross）。除此之外，还有一些比较奇特的作品，比如《沙加开拓者》（SaGa Frontier）(之前只在日本流行)，《浪漫沙迦》(Romancing SaGa)系列的后续作品，以及《放浪冒险谭》（Vagrant Story）(一款复杂的地下城爬行游戏)。索尼不愿倾注过多资源在 RPG 上，因为他们在日本的早期产品——《妖精战士》（Arc the Lad）和《波波洛克罗伊斯物语》（Popolocrois)在画面上并不令人印象深刻，但他们确实开始了他们的《荒野兵器》（Wild Arms）系列，专注于对美国狂野西部动画风格的重构。许多其他第三方公司也将自己的游戏本土化，确保源源不断地面向渴望 JRPG 的新玩家发行游戏。

至于正在制作的游戏类型，许多人再次选择追随领头人，以《最终幻想》模板为基础。这意味着大量过场动画，通常分布在两张或更多 CD 上，要么使用计算机渲染的视觉效果，要么使用更传统的动漫过场动画。但对于其他一些没有足够预算去竞争的游戏来说却并非如此，他们只能通过其他方式去完善自己的 16 位游戏。不管怎样，所有这些游戏都倾向于更长的故事驱动体验。例如 SFC 上的《勇者斗恶龙5》需要玩家花费 20 个小时才能通关，而 PlayStation 上的《勇者斗恶龙7》则需要玩家花费 100 多个小时才能通关。这是一个极端的例子，但 32 位 RPG 的游戏通关时长通常比以前更长，也不知是好是坏。





PlayStation 2 上的《最终幻想 10》(左图)使该系列更接近于交互式电影，而令人难忘的《真女神转生》系列终于在第三部游戏的“夜曲”（Nocturne）版(右图)中正式推出了英语版本。

SRPG 变得更受欢迎，这很大程度上要归功于《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics），像《前线任务3》（Front Mission 3）和《星神》（Hoshigami）等游戏都发售了美版。然而，在 16 位机时代流行的动作 RPG 基本上不再是主流，除了一些早期的土星游戏，如《魔法骑士》（Magic Knight Rayearth）。动作游戏总体上都在往 3D 化方向发展，其中最具代表性的是任天堂在N64（Nintendo 64）上的《塞尔达传说:时之笛》（The Legend of Zelda: The Ocarina of Time），所以这成为了其他游戏效仿的基准。地下城爬行者类游戏基本销声匿迹。

有趣的是，在这一代的大部分时间里，大多数 RPG 开发者仍然不愿意使用配音。在当时，除了诙谐的 RPG 游戏《武藏传》外，几乎没有任何一款 Square 的游戏使用角色配音，只有少数游戏，如 Game Arts 的《格兰蒂亚》（Grandia）才会这么干。

PS2/GBA 时代

PlayStation 2（简称 PS2）时期将游戏类型更多地转移到了电影化上。提升巨大的硬件水平意味着静态2D 背景被全 3D 场景所取代;角色可以更真实地呈现出来，动画效果也可以更好。当然，这也导致了更多播片的出现，特别是 Square 的《最终幻想10》（Final Fantasy X）和Monolith的《异度传说》（Xenosaga）系列。由于这类游戏中的对话全部由配音演员呈现，所以也不再是默剧。到这个时候，配音质量得到了提高，所以也不再像以前那样令人尴尬了。

更多游戏也被选择进行了本地化。《真女神转生》（Shin Megami Tensei）及其许多衍生作品，包括大热的《女神异闻录 3》（Persona 3）在内终于有了英文版本。专门制作怪诞 SRPG 的小公司 Nippon Ichi（日本一） 也推出了一些热门游戏，如 《魔界战记》（Disgaea）。在 32 位机时代获得成功的游戏继续向前发展，如《格兰蒂亚》和《幻想水浒传》（Suikoden）。与此同时，任天堂还发布了 Game Boy Advance（简称 GBA），其硬件质量大致与 SFC 持平。随着 RPG 的发展，没有太多原创内容——只有 SNES 游戏的移植，比如《龙战士》（Breath of Fire），以及 Pokémon 系列的新作品。然而，Camelot《黄金太阳》（Camelot）异军突起，令人印象深刻，《最终幻想策略版 GBA》（Final Fantasy Tactics Advance）等备受好评的 SRPG 的后续作品也将游戏玩法调整为便携格式，使其更适合新生代玩家。GBA 也是《火焰之纹章》发行的第一个英文版本平台。

HD 高清时代

由于技术的滞后，次世代主机 Xbox 360 和 PlayStation 3 成为了日本开发商一个令人头疼的问题。造成这种情况的原因有很多，但最重要的一个原因是他们不习惯使用兼容图像引擎，而是为每款游戏创建自己的内部引擎。这在前几年可能是可行的，但由于开发高清游戏所需的预算和人力的增加使其变得更加困难;与此同时，西方开发者更喜欢使用其他第三方引擎，尤其是该时期开始流行起的虚幻引擎(Unreal Engine)。结果，西方游戏在这些平台上大放异彩，而日本游戏却遭受重创。

不过，这只是广义的说法——日本游戏仍然有很多，尤其是在这一代的开始阶段。Xbox 在日本遭遇了滑铁卢，微软希望 Xbox 360 能有更好的发展，吸引了许多日本开发商，所以他们针对日本市场开发了一些游戏。他们早期的作品非常多，如 Mistwalker 的《蓝龙》（Blue Dragon）和《失落的奥德赛》（Lost Odyssey），以及 Namco 的《薄暮传说》（Tales of Vesperia）。然而，这种助力只持续了几年，因为 PlayStation 3 最终杀到，日本游戏于是重归索尼的大家庭中。任天堂 Wii 不是高清主机，因此开发成本更低，但虽然该系统拥有庞大的用户基数，但主要是休闲玩家，而角色扮演粉丝更喜欢功能更强大的主机。因此，在该平台中发布的rpg数量非常少。然而，在系统生命周期接近尾声时，任天堂发行了许多高质量的 RPG，包括《异度之刃》（Xenoblade）、《最后的故事》（The Last Story）和《潘多拉之塔》（Pandora’s Tower.）。不幸的是，没有一部游戏计划登录英文市场。这引发了一场名为“降雨行动”（Operation Rainfall）的粉丝活动，他们将游戏的缺乏比作干涸的沙漠，并要求这些游戏能够在国际上发行。欧洲任天堂最终将这些游戏本土化，并很快在北美发行。





人们期待已久的《最终幻想7重制版》（Final Fantasy VII Remake）（左）和《女神异闻录 5》（Persona 5）（右）是近年来最受欢迎的两款 JRPG。

由于主机开发成本的持续走高，大多数日本开发商转而专注于掌机平台，当时的掌机平台是 Nintendo DS（简称 NDS）和索尼的 PlayStation Portable（简称 PSP）。这一点在《勇者斗恶龙 9》中表现得尤为明显——通常，最新的《勇者斗恶龙》是在最流行的系统上发布的，在日本，这种情况下，碰巧是 DS。从技术角度来看，这也意味着这些游戏更接近它们的 PlayStation 或 N64 版本。一般来说，许多这类游戏的质量一般，试图达到前几代游戏的高度，但从未真正达到。这方面最大的例子是 Imageepoch ，这是一家专注于 RPG 的公司，他们宣称他们将拯救这一类型，但他们的游戏很少得到好评(有些甚至很糟糕)，也从未真正受到欢迎。在西方，便携式掌机通常被视为主要面向儿童，这一点也没有帮助;这两个平台上猖獗的盗版行为也意味着一些发行商根本不愿意本土化他们的许多游戏。

西方 RPG 也开始在主机平台上立足。以前这些游戏主要集中在电脑市场，但像 BioWare 的《质量效应》（Mass Effect）和 Bethesda 的《上古卷轴4:湮灭》（The Elder Scrolls IV: Oblivion）这样的游戏被证明是非常成功的，主要是因为它们既易上手又具有大众吸引力。在某种程度上，这与 20 年前 Famicom 上的《勇者斗恶龙》如出一辙。在此期间，玩家开始将这些电影化的、庞大的、大预算的西式 RPG 游戏与日本同类游戏进行比较，而日本游戏最终表现不佳，尤其是像《最终幻想 XIII》这样口碑不佳的游戏。有些人迫不及待地宣称“JRPG 已死”。这——该类型并没有真正消亡，只是沉寂下来了——但很明显，它们正在走下坡路。

但这并不是说没有一些优秀的游戏。《美妙世界》（The World Ends With You）是一款来自 Square 面向 DS 平台的时尚 RPG 游戏，具有极大的创新性，而世嘉的《战场女武神》（The World Ends With You）则被证明是一款经典的策 SRPG 游戏。《异度之刃》直到 Wii 生命末期才出现，但它无疑是那个时代最好的游戏之一。FromSoftware 的《恶魔之魂》（The World Ends With You）大获成功，他们的后续系列《黑暗之魂》（Dark Souls）也在国际上大受赞赏。虽然所有这些游戏都与人们通常认为的日本 RPG 大相径庭，但它们苛刻的难度水平使它们成为当时西方开发者的电影化游戏的首要选择，后者将“体验”置于玩法之上，并且难度亲民，因此任何人都可以打通它。得益于 Atlus 的《世界树迷宫》，NDS 平台上的第一人称地下城爬行游戏也出现了复苏。

时至今日

不过，日本的情况开始好转。下一代掌机任天堂的 3DS 和索尼的 PlayStation Vita （PSV）加强了硬件，使它们更接近 PlayStation 2，甚至增加了模拟控制等改进，使它们更容易玩。游戏质量也有所提高，《真女神转生》系列的第四部回归，以及来自 Square 的新游戏《勇气默示录》（brave Default），这是对《最终幻想》16 位机时期的激动人心的致敬。下一代主机——PlayStation 4（简称 PS4）、Xbox One 和任天堂 Wii U(以及在该系统惨败后不久接任的 Switch)见证了日本游戏的复兴，尤其是 RPG。这只是由于硬件经验的增加。虽然这些游戏的预算仍然低于西方 3A 级游戏，但它们仍然看起来很时尚，比如《尼尔：机械纪元》（Nier Automata）。《如龙》（Yakuza）等游戏自 PlayStation 2 时代起就在日本流行，但在西方长期处于不温不火的状态，不过在国际上也大受欢迎，这在很大程度上要归功于更强大的本地化努力和营销。Atlus 的《女神异闻录》（Persona）系列已经开始走红，这款期待已久的第五款游戏在英语粉丝中大受欢迎。只有便携式平台的时代也走到了尽头，索尼在 PSV 之后退出掌机市场，任天堂的 Switch 又是混合了掌机和家用主机，所以二者市场之间的边际线基本上荡然无存。

英文本地化之路

提到翻译，电子游戏存在许多问题，使其比其他媒介的翻译难度更高。若是书籍，你只需要书写新的文本既可;若是电影，你只需要配上字幕或配音。修改电子游戏中的文本则要复杂得多，因为它们需要熟练的程序员来替换文本。理想情况下，这些人员应该与最初编写日文文本的人员是同一批人，但这只是理想的状态，这是一项相当困难的任务，特别是在 8 位机和 16 位机时代。

要理解这些问题，需要一些基本的日语知识。日语非常紧凑，主要原因之一是它的音标代表音节，而不是单个字母。例如，“Pokémon”是 7 个英文字母，但在日语中拼写为 4 个字符。在相当长的一段时间里，日本游戏主要考虑的是日本用户，其他语言次之，所以只给日语单词留出了足够的空间。因此，在游戏菜单中，“Pokémon”通常缩写为“Pkmn”。这也适用于角色的名字——许多日本名字可以在四个字符之内，所以这就是所提供的空间。例如，《超时空之钥》（Chrono Trigger）的主角被命名为“克洛诺”（Chrono），由三个日文字符组成。然而，游戏将这人物名字栏限制为5个字符，所以当它被本地化为英语时，它必须被缩减为“Crono”，听起来一样，但看起来非常奇怪。在早期的电子游戏中有许多类似的例子。

这个问题的明显解决方案应该是“增加更多的空间”，当然不这样做的原因很复杂，需要一些技术知识。计算机中的文本显示通常是用 8 位(或单字节)整数处理的，它最多可以容纳 256 个值，每个值都与一个字母或符号相关(0 = ″ a ″， 1 = ″ b ″， 2 = ″ c ″等等)。英语字母表中的大写字母和小写字母(每个字母26个)，以及标点符号和各种重音字符都可以轻松地满足 256 个字符的限制。日语使用三个音节，其中两个——平假名和片假名——是音标。每一个都有 46 个字符，加在一起也很容易达到 256 个字符的限制。

日文可以完全使用这两种音标中的一种(或两种)来书写，早期的游戏通常只使用这两种音标，但这些音标很难读懂，甚至对日语母语者来说也是如此。

第三个音节包含了更复杂的汉字——汉字有数千个，基本的阅读理解需要至少2000 个汉字。尽管它们数量众多，但它们为日语句子提供了结构和意义，并使它们更快地理解。这里的问题很明显——没有办法把所有这些汉字都放进一个 8 位整数中（译者：这个在早期汉化里更致命，直到可以替换字库也是如此）。早期的游戏可能会将数量限制在 100 个左右，但这几乎没有什么意义。因此，当更复杂的游戏开始使用汉字时，文本引擎被改为使用 16 位(或双字节)整数，这可以容纳 65536 个值。

然而，英语中出现了一个问题，因为双字节整数是对空间的巨大浪费。用英语写的句子比用日语写的句子占用更多的 ROM 空间。考虑到 ROM 空间非常宝贵，这意味着没有足够的空间来进行适当的英语翻译。当然，如果将文本引擎重写为使用单字节字符，这个问题就会得到解决，但对于程序员来说，所需要付出的努力往往太大了，因此产生了一个更直接的解决方案——只需告诉英语翻译人员或编辑人员删减脚本以使其适合。这相当受用，但也导致了英语脚本的删节质量低于日语脚本。

这些是核心问题，但还有其他的难题。日文字符是等宽的，每个符号都有相同的宽度。典型的英文字母就不是这样——例如，“1”比“E”要薄。最直接的实现是强制使用英文单空格字体，这是可行的，但看起来很难看。(许多 8 位游戏都使用了这些功能，但在 PlayStation 上的《勇者斗恶龙 VII》中也可以看到。)或者，文本引擎需要重写以使用可变宽度的字体，这样字母就可以正确地间隔。

我们已经讨论了一些技术问题，但还有其他障碍。上世纪八九十年代，日本公司的经营方式与美国公司截然不同。相隔大洋两岸使得双方沟通变得缓慢和困难;它经常依靠传真机发送数据。尽管资金从海外打到日本，但日本企业也并不觉得这对他们来说是太大的问题，因为他们的地理位置非常遥远，就好像是一个不同的世界。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的





以下是一些著名的翻译失误:SNES 版本的《龙战士 II》(**Breath of Fire II**)(左图)带有一些不自然的对话，(右图)带有明显的语法错误。

此外，翻译文本还需要翻译人员。因为这些早期的电子游戏通常是面向对于文本质量基本不怎么在乎儿童，所以日本公司在雇佣专业人员方面相当省钱，只是在附近找一些掌握该语种的人，让他们翻译。这种糟糕的结果通常显而易见，虽然它可能出现在文本较少的动作类游戏中，但对于像《最终幻想2》这样以故事为核心体验点的游戏来说却是个大问题。在这种情况下，Square 最终聘请了熟练的本地化人员(通常以英语为母语)来帮助改进文本，尽管他们通常必须在紧迫的期限内完成工作。最著名的早期英语翻译和编剧之一是 Ted Woolsey【《神剑传说》(Secret of Mana)，《最终幻想III/VI》(Final Fantasy III/VI)，《超时空之钥》】，但 Square 的其他著名翻译和本地化总监包括 Alexander O. Smith 【《放浪冒险谭》（Vagrant Story），《最终幻想12》】和 Richard Honeywood 【《时空之轮》（Chrono Cross），《勇者斗恶龙 8》，《二之国》（Ni no Kuni））。Working Designs 是高质量本土化游戏的早期支持者，他们主要发行像《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）和《啵咕物语》（Popful Mail）等动漫风格的 RPG。他们的翻译并不总是照本宣科，经常在不完全合适的地方插入一些幽默和流行文化梗，但他们也比大多数其他16位 RPG 写得更好。

电子游戏也不同于书籍或剧本，因为它们不是线性的。大部分对话来自 NPC，玩家可以在闲暇时与之交谈。许多文本也包含了道具或敌人的名称。日语脚本通常不是以可理解的方式组织的，这意味着译者必须处理大量缺乏上下文联系的文本，。由于翻译人员自己很少能接触到这些游戏，所以他们只能根据自己的经验来猜测文本所指的内容。错误并不少见——在 PlayStation 发行的《最终幻想V》中，有一个怪物叫“双翼飞龙”（Wyvern），但文字指的是“Y Burn”。这个错误在游戏中很明显，但翻译人员可能没有意识到这应该是一个敌人的名字，执行文本的日本程序员可能不理解它，质量控制部门也没有发现它，即便类似的部门也检测过。

翻译和本地化的另一个主要问题是文化差异。世界各地不同的文化有着不同的历史和价值观，商业市场也往往不同。特别是美国的任天堂有点过度保护——他们的市场主要是儿童，但游戏确实是父母们买来的，他们不想冒犯家长群体，因为害怕冒犯保守的基督教父母，他们禁止在他们的头衔中使用十字架和五角星。关于酒精的内容也被删除了，因为担心这会被视为鼓励未成年人饮酒。日本儿童媒体也比美国儿童媒体对性幽默更宽容一些，所以这样的笑话必须大改。

然而，其他问题超出了常见的常识和认知范围。当时几乎每个日本孩子都知道哆啦 A 梦和高达是什么，但当时的美国人完全不知道这些。海苔包裹的饭团(称为 origiri)在日本餐饮中非常常见，但在当时的美国，这种饭团在亚洲食品杂货市场之外是完全看不到的。此类例子数不胜数——历史和神话的参考，神道教或佛教——大多数美国孩子都不知道这些是什么。有些游戏改变了这些典故——把饭团变成汉堡是很常见的——而另一些游戏则保留了这些典故，即使很少有人明白它们的意思。

随着用户年龄的增长，其中一些问题也发生了变化，伴随着这种变化，美国评级机构 ESRB 出现了，该机构对游戏是针对儿童、青少年还是成人进行分级。只要分级正确，酒精元素就可以保留，女性角色也不再需要遮遮掩掩。宗教图像也被保留了下来，因为没有人会因为它们的存在而感到生气，而带有明显宗教主题的游戏，如《真女神转生 3：夜曲版》（Shin Megami Tensei Nocturne）和《异度装甲》（Xenogears）也没有受到他们的关注。





在英国版《勇者斗恶龙：创世小玩家》（**Dragon Quest Builders**）中，在日本被称为 **Lava Demon** 和 **Ice Demon** 的敌人有了更有趣的名字:**Magmalice** 和 **Firn Fiend**。一些角色的口音很狂野，因为这个 **Goodybag** 怪物(右)说的是 **Polari** 俚语。

大约在这个时候，发行商也开始更加注重本地化，以帮助更好地适应国际市场用户。这引起了玩家的不满，他们要求游戏的翻译更加“精准”，尽可能地贴近日语原文。但是在语言间翻译时，“精准性”并没有多大意义，尤其是在日语和英语如此不同的语言之间。从字面上翻译一个日语句子可以消除它的细微差别和幽默，所以更好的方法是采用相同的概念，并以母语人士自然的方式重写它。不管语言是什么，给定的一行文本都应该激发相同的情感反应，即使这意味着重写实际的句子。

改编的数量取决于游戏本身，以及它的用户。一个很好的例子是《宝可梦》，它主要面向儿童，本地化了许多同名生物的名字。例如，Fushigidane（也就是妙蛙种子的罗马音）对于说英语的人来说毫无意义，但它的英文对应词“Bulbasaur”会让人想到一种长着鳞茎的恐龙，而它正是鳞茎。另一方面，《女神异闻录》系列游戏面向的是青少年和成年人，他们可能对日本文化感兴趣，所以本土化甚至保留了一些日语敬语(如“XX 桑（san）”和“某某君(kun)”的后缀，这意味着角色之间的尊重程度和友情)。美国的任天堂及其本土化部门 Treehouse 在文本上更有创意，添加了一些有趣的幽默，导致游戏可能不完全忠实于日本同类游戏，但对于以英语为母语的人来说，这比直接翻译要自然得多。

Square 的Alexander O. Smith 翻译的《放浪冒险谭》便是最好的 RPG 本土化游戏之一（译者：中文民间汉化版亦是如此）。英文版的大部分内容写得就像莎士比亚的戏剧一样，有很多华丽和戏剧性的对话。这款游戏的效果非常好，同样的风格也出现在这款游戏的导演 松野泰己（Yasumi Matsuno）的作品中。随后的游戏，如《最终幻想12》，以及PSP移植版《最终幻想战略版》和《皇家骑士团》都采用了这种风格。

特别值得注意的是《勇者斗恶龙》游戏的本土化。最初以“Dragon Warrior”为英文版本发布时，文本采用了虚构的英伦风格，给一切都赋予了中世纪的感觉。随着游戏系列的发展，这种情况逐渐消失，但随着 PlayStation 2 上的《勇者斗恶龙 8》，Square Enix 在英语版本上投入了大量精力，添加了日本原版版本中没有的配音，并使用了英式拼写和英式配音演员。许多敌人被赋予了新名字，这些名字要么有有趣的头韵，要么有愚蠢的双关语。(Ham Shamwitch，意为戴着帽子的猪，说起来既滑稽又有趣。)它还使用了口音，尽管在文本中很难读出法语或苏格兰口音。

近年来，其他跨文化问题也变得越来越明显。最突出的例子是任天堂和 Monolith 的《异度之刃X》（Xenoblade Chronicles X）——在其日本原版版本中，有一个核心角色是个长得像 12 岁女孩的机器人，并为她提供了一件非常暴露的比基尼作为可选服装。美国的任天堂意识到这行不通，于是撤掉了这款服装。(他们还取消了定制女性角色胸部大小的功能，无论她穿什么衣服。)

社交媒体的兴起也使少数族裔的声音能够站出来反对负面的描述。这方面的一个关键例子是《女神异闻录 5》中的一个场景，一个青少年角色龙司（Ryuji）被一个典型的同性恋二人组接近。他们的行为本是滑稽的，但却表现出攻击性的刻板印象。在重新发行的《女神异闻录 5：皇家版》（Persona 5 Royal）中，英国本土化团队重写了场景，让角色不那么具有攻击性，同时仍然保留了幽默。

最后，那句老话说得好：“翻译与其说是一门学科，不如说是一门艺术。”

民间翻译

对于非日语使用者来说，JRPG 中的语言障碍显然是一个巨大的问题。90 年代的许多游戏杂志都有国际版块，列出了所有可能永远不会离开日本的惊艳之作，包括《最终幻想 V》和《圣剑传说 3》（Seiken Densetsu 3）等热门游戏的续作。一些玩家自告奋勇写了攻略，并把它们贴在网上，以便在游玩间打印出来，但这很不方便。然而，粉丝们有可能解包游戏的 ROM 文件，翻译脚本，并将其添加回游戏中，使游戏可以用英语或任何其他语言玩。





两个早期的英文翻译:**Oasis** 的 **MSX2** 版《**SD** 掠夺者》(左图)和**DeJap translations** 的 **SFC**版《幻想传说》(**Tales of Phantasia**)(右图)。

当然，这说起来容易做起来难。我们之前讨论的本地化问题非常棘手，尽管我们假设编程将由最初的开发人员完成，或者至少由能够访问源代码的人完成。从消费者端来看，所有可用的都是编译后的 ROM，这意味着基本上需要对其进行逆向工程，以确定文本的位置以及如何更改它。这需要大量的试错，更不用说模拟器中内置的各种工具了。更多的问题出现了，因为那个时代的一些 RPG 往往是用数位等效通道关联在一起的，即使是一些小问题也经常会崩溃。因此，破解人员、翻译人员和测试人员需要花费大量的时间和精力，才能用另一种语言创造出一款完全可玩的游戏。

有据可靠的第一个英文民间翻译游戏是 Oasis的 MSX2 版《SD 掠夺者》（SD Snatcher），似乎是在90年代初在欧洲发行的。因为游戏是在磁盘上发行的，所以读取和修改游戏文件非常容易。卡带则是另一种情况，虽然黑市游戏烧录机允许人们将 ROM 文件转储到磁盘上供计算机读取(和复制)，但这些设备价格昂贵且难以获得。直到 90 年代中期，互联网才开始普及，主机模拟器也逐渐发展到能够提供与真正主机游戏几乎相同的体验。到了此时，各种各样的团体，如 Aeon Genesis 和 DeJap Translations 开始着手翻译游戏。

至于翻译质量，它们是由业余爱好者完成的，所以它们可能会有所不同。最臭名昭著的粉丝翻译作品之一是 DeJap 为 SFC 翻制的《幻想传说》(Tales of Phantasia)，它在一些对话中随心所欲地插入了一些成人幽默。这与 90 年代末的许多粉丝翻译的动画是一致的，尤其是《龙珠Z》，它添加了许多额外的脏话，因为据说动画不适合孩子。然而，专业翻译并不是不经常以不恰当的方式重写文本(就像 Working Designs 经常做的那样)。此外，由于业余爱好者通常只是出于激情，他们没有截止日期或其他限制，所以他们通常做得很好。特别是 GBA 的《地球冒险 3》（Mother 3）的民间英文版就是由《地球冒险》系列忠实粉丝 Clyde“Tomato”Mandelin 所为，这与任天堂的官方翻译完全相同。

一些官方译也出了名的差，或是出现了技术灾难。其中最臭名昭著的是 SNES 上的《龙战士II》，但 Ryusui 和 d4s 的粉丝补丁完全将脚本重新翻译成更通顺的英语，从而获得更好的体验。黑客修复的不仅仅是文本，因为小故障和其他恼人的本地化调整也可以解决。Enix 的《第七传说》（The 7th Saga）在海外版难度被改的异常变态;一个修复补丁可以调整它以匹配日本原版。许多 Working Designs 的游戏都调过数值，从而让游戏更加劝退且困难;这些问题也可以通过修正补丁进行缓解。

这里有一个明显的合法性问题，粉丝翻译小组试图绕过这个问题。传播预先修改过的 ROM 绝对是侵犯版权，因此，放出的补丁只包含修改过的文本，这可以应用到日语 ROM 来改变语言。这仍然是一条模糊的界限，因为从技术上讲，即使传播版权文本的翻译严格来讲不能算违法，但这是游戏发行商倾向于回避的事情，特别是连发行商的不复存在的上古级游戏中。但这也帮助许多游戏在英语圈保持活力，甚至有些游戏获得了官方翻译，如之前提到的《最终幻想 V》和《圣剑传说 3》（Seiken Densetsu 3），将其本土化为《Mana Trials》。

然而，即使在今天，也只有受欢迎的游戏才能在更广阔的市场中获得第二次机会。仍然有许多游戏永远不会发行英文版本，并且只能通过粉丝翻译来玩;甚至还有更多没有粉丝翻译的作品。截至 2020 年，没有一款《天外魔境》系列游戏可以在 PC 上可以用英文玩;尽管它们是 16 位机 JRPG 领域不可分割的重要一环，但在英语玩家圈中却鲜为人知。所以 ROM 黑客组织在确保这些游戏被国际游戏用户更广泛地理解方面发挥了非常重要的作用。

游戏配乐

一开始电子游戏的配乐很简单，通常是在游戏过程中播放循环的音调。但街机的声音硬件在80年代初期得到了改进，可以让 Namco 的《猫捉老鼠》（Mappy）和《德鲁亚加之塔》（the Tower of Druaga）等游戏中听到简单但洗脑的旋律。虽然像 ColecoVision 这样的系统可以播放音乐，但它们很少被充分地利用。Nintendo Entertainment System（简称 NES）是第一台拥有更复杂声音硬件的家用游戏机，而作曲家近藤浩治(Koji Kondo)创作的《超级马力欧兄弟》(Super Mario Bros)和《塞尔达传说》(The Legend of Zelda)等游戏的主题曲被证明是必不可少的游戏伴奏。这催生出了一整个专注于电子游戏音乐的行业，销售带有游戏作曲录音和现场乐器编曲的原声 CD。许多公司甚至组建了自己的内部乐队，如 SEGA 的 SST Band 和 Taito 的 Zuntata。

电子游戏音乐产业的发展首先是由游戏爱好者推动的。早期，声音硬件公司使用 PSG(可编程声音生成)合成。然而，最大的转折点之一是 YM2203 声音合成器，包括在 PC8801mkIISR 家用电脑中，也可以作为单独的附件。早期PC游戏中的音乐只是简单的哔哔声(前提是得配乐)；许多是在沉默中演奏的。第一个拥有著名音乐的大型游戏是1986年的《迷城国度 2》（Xanadu Scenario II），这款游戏的音乐由初露头角的作曲家古代佑三（Yuzo Koshiro）所做，他向 Falcom 发送了一盘演示磁带，于是 Falcom 决定使用他的音乐。这奠定了 Falcom 优秀配乐的声誉，催生出了 1987 年的《遍寻迷城》（All Over Xanadu），这是一张用吉他、合成器和萨克斯管演奏各种风格的专辑。由于Xanadu Rockalight Orchestra 的功劳，该公司最终成立了 Falcom JDK 乐队，他们至今仍是该公司的配乐。与此同时，古代佑三还为 Falcom 的其他 RPG 游谱写了音乐，如《巫师的遗产》（Wizard Legacy of the Wizard）和《七星魔法使》（Sorcerian），后来他为 Quintet 的《蕾莎出击》（ActRaiser）和 SEGA 的《怒之铁拳》（Streets of Rage）提供了惊为天人的配乐，从而获得了国际声誉。后来，他又回归 FM 合成器风格，这也是他在 Atlus 的《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）系列(经典第一人称地下城爬行游戏)中开创职业生涯的风格。

1986年发行的《勇者斗恶龙》也是电子游戏音乐领域最具影响力的系列之一。这首歌使用了椙山浩一 (Koichi Sugiyama)的作品。椙山浩一是一位受过古典音乐训练的作曲家，上世纪七八十年代曾参与过许多电影和广告的创作。他对艾尼克斯早期的一部日本象棋作品印象深刻，于是给他们写了一封信，不久之后他就被聘为他们作曲。在《勇者斗龙》中，椙山浩一 (Koichi Sugiyama)的作品。椙山浩一是一位受过古典音乐训练的作曲家，上世纪七八十年代曾参与过许多电影和广告的创作。他对艾尼克斯早期的一部日本象棋作品印象深刻，于是给他们写了一封信，不久之后他就被聘为他们作曲。在《勇者斗龙》中，椙山浩一借鉴了 Richard Wagner 等作曲家的作品，其游戏开场标题曲成为所有电子游戏中最具标志性的主题曲之一。1986 年，《Dragon Quest Suite》的原声音乐被重新改编为现场管弦乐队，这奠定了该系列几乎每一款游戏都有管弦音乐会和许多类型的演奏。

80 年代末的另一家大型 RPG 开发商是 Square，其许多配乐皆出自其内部作曲家植松伸夫（Nobuo Uematsu）之手。他在《最终幻想》前三部中的原声音乐都很不错，也收录到了 CD 当值，但真正让他成名的是 SNES 版《最终幻想 4》。SNES声音芯片是基于样本的，能够使用各种乐器的录音，而不是计算机生成的声音，这在当时是一项令人难以置信的技术。植松伸夫继续为《最终幻想》系列定期作曲，直到第十部(之后也有零星的贡献)，而 Square聘请了更多的作曲家，他们将继续出色的职业生涯——光田康典（Yasunori Mitsuda），代表作有《超时空之钥》（Chrono Trigger）、《时空之轮》（Chrono Cross）和《异度装甲》（Xenogears）;下村洋子（Yoko Shimomura）曾与 Capcom 合作过《街头霸王 II》，并参与到《前线任务》（Front Mission）、《时空勇士》（Live-A-Live）、《圣剑传说》（Legend of Mana）和《王国之心》（Kingdom Hearts for Square）等诸多 Square 家游戏的开发中 ;伊藤贤治(Kenji Ito)，因《沙迦》（SaGa）及其许多相关作品而闻名; 滨涡正志（Masashi Hamauzu），最初是《最终幻想X》的参与者，后来负责《最终幻想XIII》以及《沙迦开拓者 2》（SaGa Frontier II）和《无尽沙迦》（Unlimited SaGa）等游戏配乐;还有很多其他的作曲家。他们还为自己的游戏创作了多种类型的配乐，改变了音乐风格——《最终幻想IV》有一张名为《Celtic Moon》的专辑，其中包含了凯尔特风格的音乐，而《超时空之钥》则有一张名为《the Brink of Time》的专辑，这是一张独特的爵士融合专辑。这使得对原声的各种解释成为可能。

在很长一段时间里，《女神转生》（Megami Tensei）是日本独占的游戏，但它们的配乐在日本受到了相当好的评价。早期作品主要由 Atlus 的早期员工 增子司(Tsukasa Masuko)提供。《女神转生 2》是系列为数不多的 FC 卡带游戏之一，包含额外的声音合成器，以额外、更强的声道支持音乐，其情感澎湃的摇滚风格也在 SFC 上延续到32位机时代。在 PlayStation 2 时期游戏中，增子司退居二线，目黑将司（Shoji Meguro）成为该系列的主要作曲。虽然他有独特的摇滚风格，但他的许多作品都融合了其他类型的音乐，比如《女神异闻录 3》（Persona 3）中的 hip-hop 曲目或《女神异闻录 5》《Persona 5》的爵士乐风格。









从左到右，从上到下：原声专辑《**All Over Xanadu**》和《**symphony Suite Dragon Quest V**》，《最终幻想**VIII**》原声和《歧路旅人》原声。

CD-ROM 技术的出现使电子游戏音乐产业实现了飞跃发展。尽管在 80 年代末和 90 年代初电子游戏领域出现了许多著名作品，但大众游戏用户仍然将电子游戏音乐视为简单的哔哔声，但 CD-ROM 游戏可以播放任何类型的录制音乐，因为它们也具有音频 CD 的功能。发行商在这方面都付出了努力，尤其是像《伊苏》（Ys Book）第一部和第二部这样的游戏，它们采用了已经很有名的原声(至少在日本是这样)，并使用高能合成器重新编排。没有了声音芯片的限制，作曲家可以提供他们想要的任何类型的音乐，尽管其中大部分是基于八九十年代的流行音乐制作而来。

虽然在许多类型的游戏中都存在不同的音乐风格，但角色扮演游戏的配乐通常是最受好评的。这背后的主要原因是 RPG 游戏时长通常都很长。它们有很多不同的地点，你需要连续几个小时循环听同样的歌曲。既然你已经忍受了这么长时间，那么它们最好是百听不厌的!早期的原声曲目仍然不多——《勇者斗勇者》只有 8 首曲子——但随着 16 位机时代的发展，游戏的规模越来越大，它们所需的曲目数量也越来越多。到 16 位机时代结束时，《最终幻想VI》拥有超过 60 首歌曲，原声音乐分布在 3 张 CD 上。

除了上面列举出的作曲家之外，还有其他几位著名的作曲家。崎元仁（Sakimoto Hitoshi）和岩田雅治(Masaharu Iwata) 二人组的起步与古代佑三(Yuzo Koshiro)颇为相似，在被 Quest 聘请为《小魔女》（Magical Chase）等游戏作曲之前，他们为自家制作的日本 PC 游戏编写音乐。但他们在《皇家骑士团》中的作品奠定了他标志性的管弦乐风格，这种风格可以在后来的游戏中听到，如《最终幻想战略版》、《皇家骑士团》和《最终幻想12》。Sakimoto 还成立了音乐制作工作室 basscape，将其作曲家团队延续到到《奥丁领域》（Odin Sphere）和《龙之皇冠》（Dragon’s Crown）等游戏中。

樱庭统（Motoi Sakuraba）曾与 Telenet 和 Wolf Team 合作过多款游戏，代表作是《幻想传说》（Tales of Phantasia）和 SFC 上的《星之海洋》（Star Ocean）。他也曾与 Namco 和 three ace 合作过许多游戏，同时也参与过 Camelot 的《黄金太阳》（Golden Sun）和FromSoftwar 的《黑暗之魂》（Dark Souls）游戏的制作工作。他非常喜欢前卫摇滚，尽管他的一些作品也使用了更坚定的管弦乐声音。

这些还只是在 JRPG 粉丝间鼎鼎大名的几位，但还有许多其他不同作曲家的独特配乐;最近的热门作品包括石元丈晴的《美妙世界》（The World Ends With You）、西木康典的《歧路旅人》(Octopath Traveler)、Revo 的《勇气默示录》(Bravely Default)，以及为《尼尔》系列系列两部游戏配乐的冈部启一、石濱翔、帆足圭吾和西村隆文。

动画改编

日本电子游戏、漫画和动漫的世界自始至终就是交织在一起的存在，因此有着许多跨媒体改编的案例。然而，这些改编作品类型往往因资金投入而存在着差异。这里列出了一些比较受欢迎的系列。

第一部被改编的 RPG 游戏是 Falcom 的《迷城国度》（Xanadu），这是一款发布于 1985 年的电脑游戏。然而，这款游戏本身并没有太多的故事——它有一个共用的幻想世界设定，与当时的大多数游戏一样，玩家控制一个自己创建的虚拟角色，游戏全流程都是在地牢探索，其中并没有什么引人注目的故事情节。1987 年，Falcom 的员工 Kazuhiko Tsuzuki 创作了一本名为《迷城国度：屠龙者传奇》（Xanadu: Dragon Slayer Legend）的漫画，其中创造了一个新的背景故事，大致内容为一名来自未来的士兵回到了中世纪世界。尽管这与游戏只有微小的联系，除了一些相同的专有名词，如“屠龙者之剑”（Dragon Slayer sword），但这为 1988 年发布的单集 OVA 的打下了基础。漫画和动画的艺术形象后来被用于某些 PC 游戏的发行，尽管角色，战士“弗格”（Fieg）和比基尼射手“瑞尔”（Riel）并没有出现在这些游戏中。

那时，《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）的热潮席卷全日本，最终催生了两部动画系列。但它们并非直接改编任何一部游戏，而是创造全新的角色和故事，从本质上来说，这是一种全新的体验，即使对那些熟悉游戏的人来说也是如此。第一部，《勇者斗恶龙 勇者阿贝尔传说》(The Legend of Hero Abel) 在 1989 年到 1990 年之间播出了43集——前13集实际上是由塞班娱乐公司（Saban Entertainment）配音的，并以《龙战士》（Dragon Warrior）的名字在国际上发布。第二部动画长篇《达伊的大冒险》（Dai no Daibouken，曾译名《神龙之谜》）更受欢迎，有 46 集外加三部剧场版，还有 37 卷的漫画系列。这在粉丝群体中引起了强烈的共鸣，以至于在近 30年后的2020年，它与一款电子游戏联动再度复活。

《最终幻想》系列的第一部动画作品是 1994 年发行的《最终幻想：水晶传说》（Legend of the Crystals），总共四集。它表面上是《最终幻想5》的后传，但故事却发生在《最终幻想 5》的 200 年后。尽管有水晶和陆行鸟（Chocobos）等元素的存在，但它与主系列几乎毫无关系。2001 年的连载动画《最终幻想：无限》（Final Fantasy Unlimited）亦是如此，它只是名义上叫做《最终幻想》。后续的改编作品与游戏更紧密地联系在一起，如《最终幻想7:圣子降临》（Final Fantasy VII: Advent Children）。这一部完全使用 CGI 的游戏电影续集，它的故事发生在游戏结束之后。还有《最

终幻想15:王者之剑》（Final Fantasy XV: Kingsglaive,），是另一部CGI电影，它解释了游戏的背景故事。

《女神转生》（Megami Tensei）的第一部 OVA 是改编自原著小说，而非游戏，尽管 1994 年在国际上发行了后续作品《东京默示录》（Tokyo Revelation）。这部动画借用了游戏的主题之一恶魔召唤以用于吸引神秘学爱好者，但除此之外，它没有与系列任何游戏存在联系，也没有任何其他相关的内容(如后启示录，赛博朋克美学，神话生物等)，正因此反倒显得原游戏系列更加引人注目。除了它的英文名字以及偶尔出现的游戏 logo 外，我们几乎不可能知道这是一款与《真女神转生》系列相关的作品。

有些游戏只接受了部分改编，如任天堂的《火焰纹章》（Fire Emblem）和 Falcom 的《屠龙者:英雄传说》（Dragon Slayer: Legend of Heroes），都是各以两集通过 OVA 的形式发行。因为 OVA 只是介绍故事，所以它们要么是为了让

粉丝能看到角色有配音的动画，要么是为了吸引潜在粉丝，引导他们进入游戏。这两款游戏都是英语版本，但在 90 年代末发行时，《火焰之纹章》系列游戏尚未发行过英文版(主角“马尔斯”的名字在这里被翻译成 Mars，而不是后来人们所熟知的Marth)，《屠龙者》也只出现在相对鲜为人知的 TurboGrafx-16 CD-ROM 平台上。

当时相对优秀的 OVA 改编作品之一是 Falcom 的《伊苏》（Ys），它共分为两季发售——第一季四集，第二季七集。这两季动画较好地还原游戏的同时添加了额外的情节元素，使它们更适合动画节奏。粉丝们现在可以看到 BOSS 战动画的全过程，配乐甚至包括重制的经典配乐。

南梦宫的“传说”系列有着许多不同类型的改变作品。《永恒传说》（Tales of Eternia，即英文版游戏《Tales of Destiny II》）动画剧集的角色并未改变，但故事却与游戏本体无关。与此同时，《深渊传说》（Tales of the Abyss）则更接近原版游戏。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流学习-请勿转载或用于任何商业目的




从左到右，从上到下：《屠龙者：迷城的国度》，《伊苏》，《勇者斗恶龙：达尔的大冒险》，《火焰纹章》，《樱花大战》，和《深渊传说》。






至于其他的游戏作品，例如《幻想传说》（Tales of the Phantasia）、《仙乐传说》（Tales of the Symphonia）、《薄暮传说》（Tales of the Vesperia）和《情热传说》（Tales of the Zestiria）都有着配套的短片 OVA 和剧场版，而其中一些进一步充实了游戏的故事。tri-Ace 的《星之海洋 2》（Star Ocean: The Second Story）也被改编成了动画剧集《星之海洋 EX》（Star Ocean EX），尽管本剧有 26 集，但并没能把故事彻底讲完。

《樱花战争》也发行了一些动画，包括一个完整的动画剧集系列，涵盖了世嘉土星上第一部游戏的事件，一些 ova，甚至还有一部剧场版。由于世嘉忽略了在北美推出正式游戏，这至少让海外粉丝在某种程度上享受到特权。

一些现代的《真女神转生》衍生作品有更还原游戏的动画改编——《女神异闻录 3》（Persona 3）有很多部剧场版，而《女神异闻录 4》（Persona 4）、《女神异闻录 5》（Persona 5）和《恶魔召唤师 2》（Devil Survivor 2）也有粉丝向影片，所以动漫观众可以在没有玩游戏的情况下体验故事。

当然，最受欢迎的改编动画之一要数《宝可梦》（中文曾译名《神奇宝贝》），而它终究只是一个庞大系列的一部分。从 1997 年开始，基于最初的 Game Boy 游戏，小智（英文版叫 Ash Ketchum）的故事(基于游戏中主要训练师的设计)已经进行了 22 季，全部基于各种《宝可梦》游戏，还有 22 部剧场版，以及一部好莱坞真人/CGI 混合电影，《大侦探皮卡丘》（Detective Pikachu）。这为其他面向儿童的游戏提供了参照物，包括《数码宝贝》（Digimon）、《徽章战士》（Medabots）、《怪物牧场》（Monster Rancher）、《Inazuma Eleven》和《妖怪手表》（Yo-kai Watch）。

也有很多与漫画相关的作品，从技术上讲，其中一些被用作动画的基础。有很多电子游戏的漫画并没有直接改编游戏故事，而是专注于单个角色。其中许多以四格漫画的形式展现，而这些里大多数都是喜剧向的。这些通常都是由非游戏从业者的美术人员创作，这让他们能够在不同的背景下重新诠释熟悉的角色，而不需坚守特定的故事。

拔剑弑神

日本 RPG 中有着许多喜闻乐见的梗，比如留着着刺猬头和拿着大剑的男主，但最不寻常的，至少对西方观众来说，那就是弑神行为的的反复出现。请注意，接下来可能包含了一些游戏的剧透，因为“神明其实反派”是一个经常出现的情节转折。主要的情节元素出现在了包括但不限于《女神转生 2》（Megami Tensei II）、《最终幻想：传奇》（Final Fantasy Legend）、《异度装甲》（Xenogears）、《龙战士 2》（Breath of Fire II）、《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）、《最终幻想 X》（Final Fantasy X）、《异度传说》（Xenosaga）和《勇者斗恶龙 VII》（Dragon Quest VII.）等游戏中。

最直观的解释是，“升神”是人类(尤其是反派们)所追求的终极目的。而戏剧冲突往往需要反派角色，许多 RPG 游戏都以暴君、恶魔或怪物为主，所以最终事态会不断升级，直到你遇到拥有强大力量的人或事物。这在 16 位机游戏中很常见，尤其是来自 Square 的游戏，在这些游戏中，主要的反派会将自己塑造成完美无瑕的偶像，这不仅在主题上给人留下了深刻的印象，而且也很好地展示了该公司像素图绘画者的手法。

但除此之外，许多日式角色扮演游戏还有一个反复出现的主题——对有组织宗教的不信任。要理解其中的原因，就需要了解日本的宗教。大多数日本人信奉神道教或佛教，或两者兼有，因为它们并不相互排斥。实际上，它们与基督教、印度教和伊斯兰教等其他世界宗教有很大不同，因为它们的组织方式不同;它们是一系列的精神仪式和信仰。神道教是多神教，有成千上万的“神”，可以是神或其他自然力量。虽然神道教有自己的创世神话，但佛教没有确定的造物主。事实上，佛教徒甚至不把佛祖当作神来崇拜，而是把他当作一个值得崇敬的人物。

基督教在日本的历史有些波折。1542 年，基督教传教士从欧洲来到日本，并积极地开始使许多日本人皈依基督教，但由于其日益增长的影响力(主要是由于基督教对神道教和佛教的排斥，以及奴隶贸易)，致使丰臣秀吉感到了威胁，因此在世纪末颁布了一系列法令，在日本禁止宗教。这种情况一直持续到 1868 年的明治维新，之后基督教再次获准传播，但它仍然是一个小众宗教，截至 2015年，日本只有约 150 万人信仰基督教。

在理解对于对基督教的广泛态度方面，Atlus 的《女神转生》系列可能是最重要的电子游戏，在这个系列中，各种信仰和宗教的神和神话存在共存。像是雷神索尔、希腊雷神、日本的太阳神天照大神，或基督教的魔鬼路西法都是真实存在的。如果以残忍的方式玩弄人类的希腊众神领袖宙斯是真实存在的，那么为什么基督教的上帝不是呢?在这个系列中反复出现的敌人是无上意志（YHVH），或者说是耶和华，基督教上帝的希伯来语名字——在这里，他是基于他在旧约中的行为所塑造的，比如用洪水毁灭了几乎所有的人类，而不是新约中耶稣基督所描述的“神爱汝等众生”。 无上意志最终在系列中成为一个反复出现的对手，它是少数几个能让你真正体验到与圣经中的上帝战斗的角色之一，而不是一个无宗教导向或寓言中的存在。

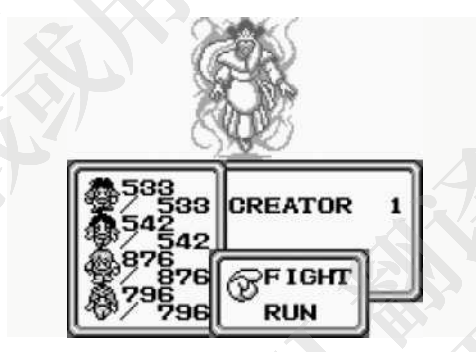
我们可以在 Capcom 的《龙战士 2》中看到这一点，游戏的主要对手 Deathevan 创造了圣伊娃教堂，目的是收集人类的灵魂。考虑到历史上欧洲基督徒是如何在宣扬基督福音的同时绑架日本民众并将他们卖为奴隶的，不难看出基督教会是如何被负面看待的。在《最终幻想战略版》的“格拉拜斯大教堂”（Church of Glabados）中也可以看到类似的内容，即聚焦于被恶灵邪神附身的 Saint Ajora 的基督形象。《最终幻想 X》中有 Yevon 教义的追随者，他们被这片土地上不断的死亡循环所吸引，尽管最终发现 Yevon 才是造成世界毁灭和一切痛苦的元凶。总而言之，一切做出伟大承诺，但充满谎言的实体存在，便会成为最强大的反派。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流目的 请勿转载或用于任何商业目的





历代 JRPG 中的神:从左到右，从上到下:《女神转生 2》和《真女神转生》中的无上意志（YHVH），《最终幻想传奇》中的造物主（Creator），《最终幻想 VI》中的 Kefka,《最终幻想战略版》中的 Queklain/Cú chulainn，《勇者斗恶龙 VII》中的神明。









此外，如果你同意佛教的真理“众生皆苦”，为什么不向创造你存在的造物主复仇呢?的确，如果所有的痛苦和折磨都只是为了取悦某个宇宙中的存在呢?这正是《最终幻想传奇》结局的前提，在结局中，你的英雄们穿越了几个世界，却发现他们所有的冒险都只是为了取悦创造者。他们拒绝奖励，反而反击报复，对被操纵感到愤怒。(在日语中，他被称为 Kami，意为“神明”，而英语版本则简单地翻译为“造物主”Creator)。

日本小说经常以创造性的方式利用世界神话，《北欧女武神》（Valkyrie Profile）等游戏便是如此。但《异度传说》（Xenosaga）中反复出现对于《圣经》的调侃，因为新约中耶稣基督的追随者之一抹大拉的玛丽在故事中扮演着核心角色。因为日本不是一个真正的基督教国家，他们可以写这样的故事，并且不用担心冒犯到消费者或亵渎神明。显然，当这些游戏被出口到海外那些更坚定地信仰基督教的国家时，最终会惹上一些问题。

然而，并不是所有的游戏里的宗教都是邪恶的。《勇者斗恶龙》系列的核心是一个类似基督教的宗教，遵循女神的教义;教堂是一个你需要定期访问的地方，被用以拯救你的游戏或复活倒下的战友。神明是《勇者斗恶龙 7》中的一个角色，他实际上是一个友好的角色。《勇者斗恶龙 9》中有一种天使般的生物，叫做守护天使（Celestrians），他们守护着下界的人类，尽管他们崇拜者巨大的世界树，这是基于北欧神话中的“世界树”（Yggdrasil），而这也是 JRPG 游戏中另一个会经常出现的元素。

的确，宗教主题经常出现在 JRPG 中。在《最终幻想 7》的星球下面是“生命之流”，它不仅是所有生命的源泉，也是死去的人在生命结束后返回的地方。神罗公司对这种资源的开采不仅彰显了他们的邪恶，而且还隐喻了气候变化，以及人类如果想要生存就必须知道如何尊重自然。

游戏重制

技术在不断进步，哪怕是曾经最先进的技术很快也会过时。发行商经常会重新发行他们的老游戏，有时只是通过发行与原始版本基本相同的主机模拟器移植版游戏。但其他时候，他们会通过重新绘制图像或重新编排音乐来增强游戏，使其更适合他们发行的平台。有时候他们会原滋原味保留游戏机制，也许只是修复一些漏洞，但其他游戏内容会做出改变，特别是降低难度或增加战斗中获得的金币和经验值，以减少游玩时的疲惫感。这可以在《最终幻想》(NES,PS,PSP 平台)和《勇者斗恶龙》(NES,SFC 和 Switch 平台)中看到。

在某些情况下，这些产品不仅仅是简单的优化，而是彻底的翻新，几乎是新产品。其中包括《最终幻想冒险版》(GB,GBA,Vita)，又称为《新约圣剑传说》（Sword of Mana）和《圣剑传说：最终幻想外传》（Adventures of Mana），以及《梦幻之星》（Fantasy Star）(SEGA Master System, PlayStation 2)。其中一些完全是 3D 重制版，包括《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）(SFC,PS2)和《圣剑传说 3》（Trials of Mana）(SFC、PS4)。在所有这些游戏中，《最终幻想VII》(PS、PS4)经历了最剧烈的变化，极大地扩展了背景，改为动作型战斗系统，并增加数小时的全语音过场动画。而这一切只是这部传奇游戏的第一章。

《最终幻想》（Final Fantasy）







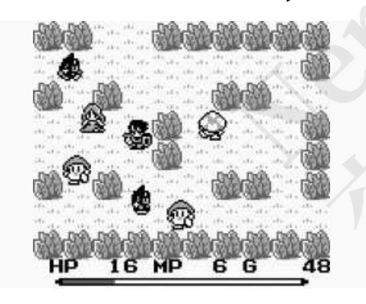
《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）

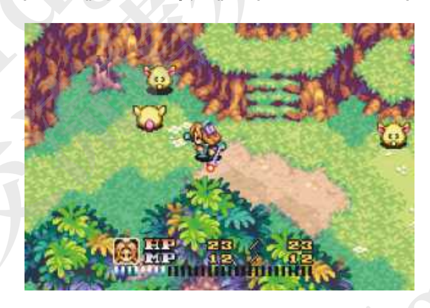






《最终幻想冒险》（Final Fantasy Adventure）–《新约圣剑传说》（Sword of Mana）–《圣剑传说：最终幻想外传》（Adventures of Mana）







《梦幻之星》（Phantasy Star）



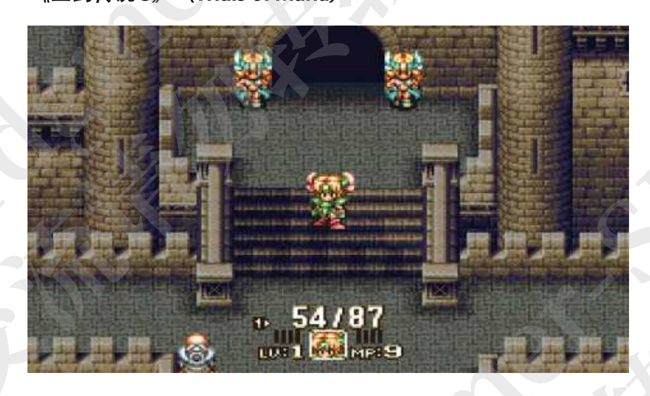


《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）





《圣剑传说 3》（Trials of Mana）





《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）






SHOP

日式角色扮演游戏——PC篇

80 年代的电子游戏行业不管是哪种类型或领域基本上都是一片前沿的蓝海市场。那时还没有真正成熟的游戏类型，也不知道消费者真正想要什么，所以推出的游戏往往都是程序员心血来潮的创意之作。Enix 和 Bothtec 等公司会举办比赛并征集作品(这与 EA 在北美的做法类似)，最好的游戏会以某种形式获得商业推广。当然，因为没有人真正知道他们在做什么，所以诞生了许多有趣的创意，但游戏本身经常受到各种技术或设计问题的困扰，以现代标准来看，这些问题让它们很难被玩下去。在 80 年代亦是如此，所以玩家经常求助于攻略指南。这相当劝退人，但从很多方面来说，这并不重要——当时，在显示器或电视屏幕上扮演某个小家伙的角色本身就是一种乐事，对玩家来说“打败”你购买或输入代码得到的游戏从来不是根本目的。

提起 RPG，有一些参照物可供当时日本开发者可以借鉴，主要是《巫术》（Wizardry）和《创世纪》（Ultima），这两款游戏都是从美国引进的。虽然早期的游戏都是严格遵循这些格式，但开发者很快就开始汲取其中的元素，并以新颖有趣的方式进行调整。有些游戏与西方开发者当时推出的游戏并无太大不同，但其他游戏，尤其是 Koei 的成人软件，则大相径庭。许多更有趣的游戏在本章中都有介绍，不过纯粹的地牢探索游戏在本书后面的章节中也有介绍(见556页)。

本节将介绍 80 年代至 90 年代中期的 PC RPG 产业。就像日本 RPG 的大多数内容一样，游戏时代可以分为《勇者斗恶龙》之前(1986 年左右)和之后。在早期，我们很难确定什是“RPG”，所以有些游戏将自己称为“模拟游戏”，而有些游戏则标榜自己为“RPG”，尽管我们今天所理解的角色扮演元素并不多。在后一个时期，即使是 PC RPG 也更接近于主机游戏，但通常也有一些不同——针对的是更年长和阅历更广的用户，它们更困难(或者可能只是没有那么精致)——加上它们利用了电脑提供的额外磁盘空间来创造更具视觉冲击力的游戏。其中许多游戏后来被移植到主机上。当主机 CD-ROM 格式出现时，PC 的空间优势基本上已经消失了。那些仍然专注于 PC 的开发者这样做主要是为了避免主机授权费用，在没有监管的情况下发布他们想要的任何东西。但大多数人最终选择转投主机平台，因为这是最赚钱的地方。

尽管从技术上讲它并不是一款电脑游戏，但我们还是将南梦宫的《德鲁亚加之塔》（Tower of Druaga）系列加入到本章中。作为 1984 年发布的游戏，它比其他游戏更符合这个时代的设计理念。

早期的 **8** 位机 **RPG**
在图像上非常简单，
但随着整个 **80** 年代
技术的进步，它们变得越来越复杂。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《梦幻的心脏》（系列）（Mugen no Shinzou）

开发商: XtalSoft | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, PC98

XtalSoft(发音为“Crystal Soft”)是日本 PC 领域早期少数专攻 PRG 的发行商之一。他们最重要的系列《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou)，被誉为该国 RPG 历史的支柱之一。该系列由宫路洋一（Kazunari Tomi） 为主创，他在 XtalSoft 开始了自己的职业生涯，然后在 80 年代末离开公司为 Falcom 工作了几年，并制作了《证券之星》（Star Trader）和《恐龙世纪》（Dinosaur）等游戏。然后他成立了自己的工作室 Studio Alex ，也就是为 SEGA CD 平台贡献了《露娜》（Lunar）系列的制作团队。

《梦幻的心脏》三部曲讲述了一名在战败的战士被传送到了一个宛如人间炼狱的梦幻世界的故事。他必须在有限的游戏时间内取得“梦幻之心”（Heart of Fantasy）并用其逃出生天，以免落入比死还要糟糕的下场。该游戏系列甚至在日本玩家群体中也不是很出名，因为该系列游戏从未被移植到主机平台上，况且即便在当年发售时，这游戏的声势远不及更受追捧的《迷城国的度》（Xanadu），然而，它们仍然组成是 JRPG 世界的重要基石

《梦幻的心脏》采用了早期《创世纪》（Ultima）的大地图探索要素，并将其与《巫术》（Wizardry）的回合制战斗相结合。在游戏第一部中，玩家角色并没有显示在屏幕上，而是以一个正方形的形式呈现，你可以引导玩家穿过土地，击败敌人并探索地下城。地图的视野非常小，仅限于个 5 × 5正方形中;当你进入一个城镇或进行一场战斗时，屏幕的右侧是为更大的图像。考虑到当时的图形显示技术，这些立绘插图作的相当不错。与之最接近的英文版游戏是《奇迹战士:黑暗领主之印》（Miracle Warriors: Seal of the Dark Lord），这是另一款早期 PC RPG，于次年在日本发行，并在世嘉 Master System 主机上走向国际市场。与早期的《创世纪》游戏一样，地下城探索部分也是通过第一人称窗口视角进行的。总而言之，这是一款典型的“时间杀手”——难度变态，流程繁琐，更糟糕的是，由于有时间限制，你不能花太长时间瞎逛，否则整个游戏就会结束。本部游戏中你也只能控制一个角色，所以并没有太多需要战斗的地方。

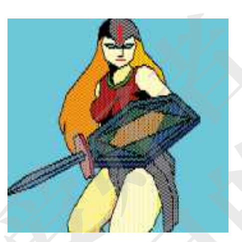




《梦幻的心脏 2》（所有截图均在本页）奠定了该系列基调。

1985 年发行的续作有了很大的改进。难度相对地降低，加载时间更快，世界地图上的视觉效果也得到了很大的改善——角色基本上只是简笔画，但更高的分辨率和色彩的使用实际上使它看起来比 Apple II, Commodore 64 或 IBM PC 版的前四部《创世纪》要好得多。你也可以在这片土地上找到四个不同种族和有七种不同天赋的队友与你并肩作战。游戏的前情提要中，前作主角逃离了梦境世界，回到了现实世界，但这不是他最初的世界，而是一个平行的世界，所以他需要与暗之皇子（Dark Prince）战斗才能找到回家的路。并且本作还提供了三张可供探索的世界地图，分别是人类、精灵和黑暗世界。



敌人的插画设计在以当时来看确实很优秀。

在日本 RPG 爱好者中流传着一些关于《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）是否抄袭《梦幻的心脏 2》（Mugen no Shinzou II）的讨论。二者在结构和世界地图设计上确实存在一些相似之处，尽管其中一些只奇幻游戏常见的符号(有龙和公主!)，而且从未有哪个开发者垄断了“《创世纪》和《巫术》组合”的玩法。但《梦幻的心脏 2》的目标用户是年龄较大的 PC 用户，所以它有点复杂。你的战士角色需要时刻注意自身的饥饿度——他们需要持续的进食（译者注：这一点与创世纪类似）——另外还有一个视野机制，让玩家看不到障碍物后面，这是《勇者斗恶龙》所抛弃的两个方面。虽然随机遭遇战在很长一段时间内都是 JRPG 游戏的标配，但在《梦幻的心脏 2》中，敌人在地图上是可见的(日语中称为“符号遭遇战”)。与前作一样，《梦幻的心脏 2I》也没有音乐，这在主机领域可行不通。因为《勇者斗恶龙》是一款 FC 的游戏，主要目标用户是儿童(或至少是家庭)，所以很容易理解为什么有些 PC RPG 机制被简化了，尽管后来的游戏又增加了一些复杂性，比如多人组队。

游戏的第三部于 1990 年发售，但原作者并这次未参与到开发当中。在本作中主角战士终于逃回了他原来的世界……只不过已经过去了数十亿年，所以一切早已物是人非。这款游戏补完了前作的故事背景，15 个平行世界被一把魔法剑连接在一起，尽管混沌要将其剥离开。这款游戏发售距离前作已经过去了 5 年时间，所以它的画面效果更好，真正加入了背景音乐，更多类型的生物(包括龙和巨人)可以加入到你的团队中，同时还包括一个职业转换系统。战斗系统也发生了改变，有了更接近《创世纪》 3 和 4 的视角，以及自动战斗功能来加快游戏进程。

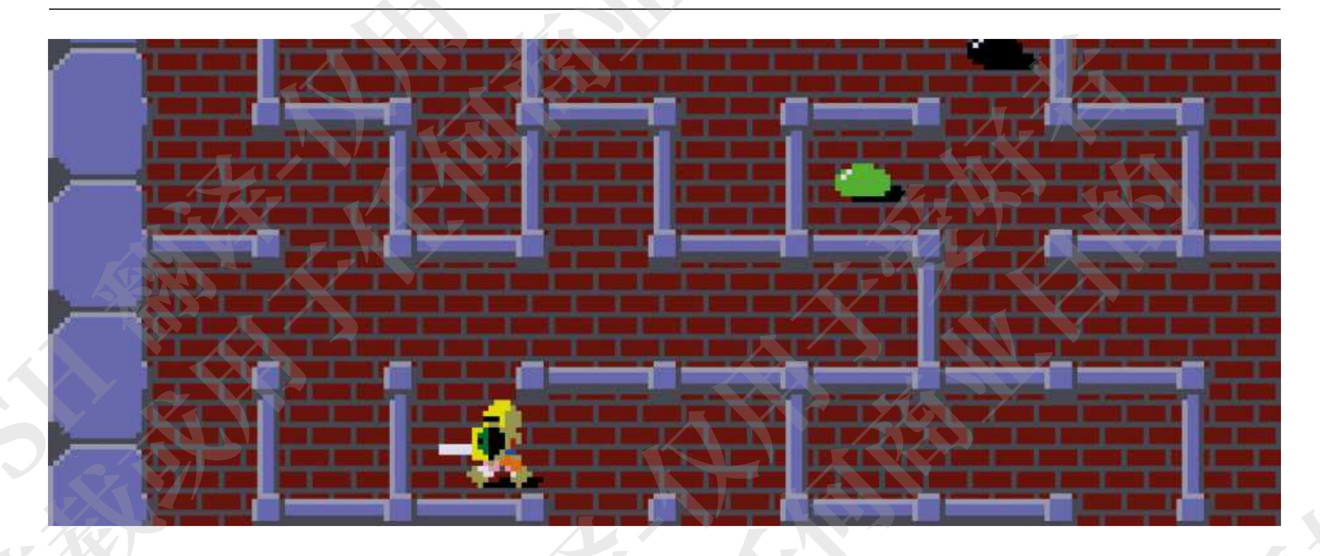
恰值《梦幻的心脏 3》（Mugen no Shinzou III）发售时，XtalSoft 却倒闭了，许多员工去了 T&E Soft，而其他人则加入了 Square，在那里他们参与了《最终幻想传奇III》（Final Fantasy Legend III）和《最终幻想:神秘历险》（Final Fantasy: Mystic Quest）等游戏的开发中。在该公司倒闭之前发布的其他 RPG游戏包括动作 RPG《圣战》(Jehard 似乎是“jihad”这个词的错误拼写)和《绯之红》（Crimson）系列的三款游戏。







初代《梦幻的心脏》(上排)有一个很小的探索窗口，而第三部中(下排)则是类似于其他同时期其他(90 年代早期)PC RPG 游戏。



《德鲁亚加之塔》（系列）（The Tower of Druaga）

开发商: Namco | 发售年份: 1984 | 涉及平台: ARC, FC, PCE, SFC, PS2

在 80 年代，南梦宫（Namco）以《吃豆人》（Pac-Man）、《小蜜蜂》（Galaga）和《打空气》（Dig Dug）等街机游戏闻名于世。然而，该公司开发的大量游戏却从未真正离开过日本的一亩三分地。《德鲁亚加之塔》（The Tower of Druaga）是其中最有趣的一个，因为它呈现了一种完全独特的日本街机文化体验。该作的设计者便是创造了《迷城的国度》（Xevious）的木屋善夫（Endou Masanobu）。

故事的背景是，女祭司“凯伊”（Ki）被邪恶的怪物卓德鲁亚加（Druaga你）所绑架，并被囚禁在一座 60 层高的塔顶之上。作为英勇的骑士吉尔（Gil）(“吉尔伽美什”Gilgamesh 的简称)，则必须爬上塔去找到她。这款游戏刚一开始看起来很简单——你只需要在迷宫中寻找钥匙，打开进入下一阶段的门。每个关卡的布局都是固定的，但钥匙、门和敌人的位置会随着每次游戏而变化。此外，几乎所有的楼层都包含隐藏的道具，且每层打出这些宝物的条件也各不相同，而且这些在游戏过程中是不会提示你的。有些相对直观的——例如，在第二阶段杀死一些黑色粘液怪（black slimes），就会爆出神速靴（jet boots），这可以让吉尔走得更快。但游戏在后半程很快变得更加隐蔽晦涩，你可能需要触摸特定的墙壁，在特定的地砖上行走，做一些奇怪的事情，比如打开出口的门，但并不真的走进去，或者只是点击开始按钮。收集到的一些道具会让游戏变得更简单。还有一些几乎是必不可少的，比如，可以点亮全黑区域的道具。有些道具则是通关游戏必需的;如果你错过了其中的一个，并去了下一层，或者在被击退回前一层时失去了它们，你基本上就完蛋了。

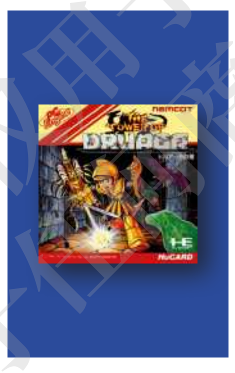
让玩家无法轻易通关似乎是 80 年代早期 RPG 游戏的通病，《德鲁亚加之塔》可能就是最典型的例子。这款游戏与 Falcom 的《迷城国度》的不同之处在于，这是一款街机游戏，因此是一种社会性的体验。相关的街机框体中有用以记录故事的小本子，



玩家可以在里面分享自己的经历，并为其他玩家提供线索，让他们能够找到许多隐藏的道具，以及在通关了游戏时传授击败卓嘎的秘密技术。最终，足够多的玩家玩上足够多的时间就能解开这款游戏的奥秘。后来的主机版不仅提高了游戏关卡数，也修改了道具掉落的条件。

在西方文化中并没有真正意义上类似的作品，事实上，当《德鲁亚加之塔》的改版最终开始在日本以外的地方传播时，没有人知道它想要表达的是什么。它是一种特定时间特定地点的体验产物，并且在全世界大多数地区都曾都有过。

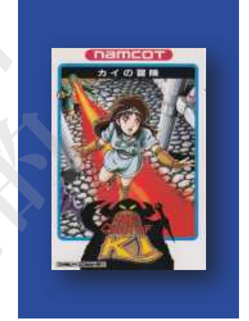
尽管 PCE 版大大增强了画面效果，不过该作并没有直接的续作。但这个系列还在延续，并且还出现了各式各样的衍生作品，继而被称之为“巴别塔传说”系列。《伊什塔尔的归来》（The Return of Ishtar）(1986 年)是街机版的直系续作，吉尔和凯伊在获救后必须从塔上下来。然而，塔的布局已经发生改变，毕竟这是另一款完全不同的游戏。游戏配有两个摇杆，分别用以操控一名角色，所以要么需要两个玩家，要么一个玩家必须同时控制吉



用上了《猫捉老鼠》（Mappy）相同的硬件开发，街机版本(头图)的视觉效果和音乐简单迷死个人。PCE 上增强版的图像，而左上方的画面则是 FC 版本，同时也是 NGC 上 RPG游戏《霸天开拓史》的赠品。











主机版，顺时针从左上方开始分别是：《德鲁亚加之塔》（PCE 版）、《伊什塔尔的归来》、《蓝色水晶杖》以及《凯伊的任务》。上图为《凯伊的任务》的封面插图，这个身处险境的少女还是很受欢迎的。

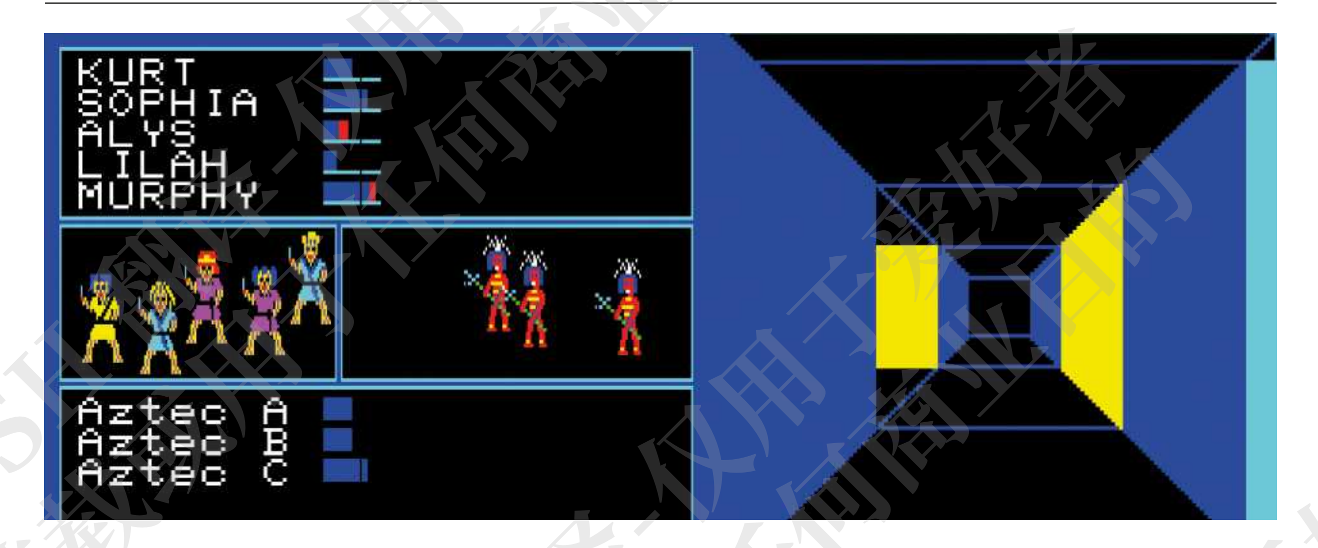
尔和凯伊。这干起来和听起来是一样的傻缺。吉尔是两人中唯一会普攻的角色，而凯伊则会在敌人接触到她时被杀死(从而结束游戏)。与此同时，她有各种各样的魔法咒语，但它们的使用是有限的，有没有提示你可以使用多少次。虽然玩家们都很喜欢初代游戏的魅力，但像这样的设计选择却导致了本作被广泛忽视掉。

接下来是 1988 年在 FC 上发售的《凯伊的任务》(The Quest of Ki)，本作的主角便是前作的女主。这是一部标准动作游戏，因为玩家要用女主的跳跃能力来通过 100 个难到夸张的平台跳跃关卡。本作设计灵感来自于 1983 年的雅达利街机游戏《大浩劫》（Major Havoc）。《蓝色水晶杖》（The Blue Crystal Rod）(1994)是一款 SFC 上以第一人称视角为主的文字冒险游戏。它扩展了游戏的世界观故事，并提供了 48个不同的结局。最后是 PlayStation 2 上的《迷宫塔的秘密》（The Nightmare of Druaga: Fushigi no Dungeon）(2004)，这是是一款由 Chunsoft 和 Arika 共同开发的地下城探险游戏，同时也是一款“Rogue-like”游戏。

2008 年和 2009 年曾播出过一部连载动画，副标题为《乌鲁克之盾》（The Aegis of Uruk）和《乌鲁克之剑》（The Sword of Uruk）。故事发生在吉尔和凯伊冒险故事很久之后，所以角色大多是新的。它包含了之前全部游戏中的各种传说，也有玩各种奇幻故事和 RPG 游戏的梗。



《德鲁亚加之塔》在日本电子游戏中扮演着举足轻重的角色，以至于在首发的 25 年后，它还启发了一个动画系列。



《黑玛瑙之谜》（The Black Onyx）

开发商: Bullet-Proof Software | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, MSX, SG1000, GBC, FC

《黑玛瑙之谜》（The Black Onyx）并非是第一款在日本发行的原创 RPG 游戏——在此之前有 Falcom 的《全视之岛》（Panorama Tou）和光荣（Koei）的《龙与公主》（Dragon and Princess）——但它无疑是最成功的。这款游戏发行于 1984 年初(虽然有些资料显示发行于 1983 年末)，销量超过了 15 万份，并让许多日本人第一次认识到 RPG 游戏。

有意思的是，这款游戏并非出自日本开发者之手，而是由一个名叫 Henk Rogers 的荷兰人制作的，他一手创立的 Bullet-Proof Software后来开发了包括 FC 版在内众多《俄罗斯方块》的移植版。他洞察到了《巫术》（Wizardry）在日本玩家中的受欢迎度，但在当时，这款游戏只能通过从美国进口的电脑玩英文版。(初代《巫术》直到 1985 年才在日本正式发售。)Rogers 认为他可以面向日本玩家群体制作一款近似的游戏，为了更好地展示该类型的游戏，他需要作一些减法。

游戏故事发生在一片永远笼罩在黑暗中的大陆上。在被诅咒的 Utsuro 城的塔顶，据说有一颗珍贵的宝石，叫做黑缟玛瑙，它可以使光明重现人间。许多冒险家试图探索地下的迷宫，但都无一例外地失败了。

游戏开始，玩家需要创建一支最多可容纳五名可操作角色的队伍。然而，你不能像在《巫术》中那样选择角色的职业、种族或属性。相反，在给他们命名后，你需要从 50 个预设选项中选择他们的脸，然后选择他们的服装。的确，这款游戏与当时其他第一人称地下城爬行游戏的一个主要区别是，你能在游戏画面中看到自己的角色，即使只是在一



个很小的窗口中。当你改变他们的装备和武器时，他们也会反映在这里。

角色的各项属相在大多数时间里是不显示的（实际上玩家需要造访城镇的特定地点时它们才会显示），角色的生命值是以条形数据的形式显示，而非是纯数字。在战斗中，玩家敌人的生命值也会显示出来，这在当时回合制战斗中可是一种不多见的功能。a这让玩家可以相应地规划自己的攻击，因为本作伤害计算公式非常简单。

事实上，关于《黑玛瑙之谜》的很多地方都非常简单，因为它就是《巫术》的简化版。本作所有的战斗当中，玩家所能做的就是选择攻击其他敌人，没有其他特殊能力或魔法。恢复血量的办法要么靠吃药，不过治疗药品数量有限，要么回到镇上医生的诊所。然而，不要仅因为它被同时期其他 RPG 游戏简单，觉得它很简单。这仍然是一款会让你很容易迷失方向，或者被瞬间团灭的游戏。



《黑玛瑙之谜》并非是第一款日本 RPG 游戏，但却是早期最知名的游戏之一，它甚至在市场表现上远胜《巫术》日版。

在与其他 NPC 接触之前，你可以尝试与他们交谈。如果你队伍还有空位的话，他们也可以加入你-这些角色即用即换，因为如果一个角色死了，你是没办法复活他们的，而许多在你周遭游荡的NPC也比你初建团里的角色强的多。这些角色的英文名字都是随机生成的，所以听起来都很荒谬。

《黑玛瑙之谜》与《巫术》间也存在着些许的区别，本作的小镇是可供玩家探索的而不是一系列交互式菜单。实际上，这个本作的六层迷宫共有三个不同的入口，其中两个是隐藏的，它们会把你带到不同的地方。这款游戏还因其神秘的短语“iro ikkai zutsu”(“万色取其一”)而闻名，而这句短语便是解决最底层“色彩迷宫”（colour-based）的重要线索。

这款游戏在开发时也考虑到了续作，但由于内存(还有时间？)的制约，他们似乎无法执行所有的计划。因此，一些区域——神殿、城门和竞技场——在初代游戏中是禁止进入的。直到续作《火焰水晶之谜》（The Fire Crystal），玩家才最终得以参观这座神殿。神殿中包含六个全新的迷宫供玩家探索，并且本作中还加入了第二种角色职业——魔术师，让玩家可以使用魔法。不过除此之外，尽管它是一个独立的作品，但它更像是一个增强版而非续作。第三部游戏名为《月光石之谜》（The Moonstone），原计划让玩家探索 Utsuro 城之外的世界。虽然发布了游戏截图，但由于开发困难，游戏最终被取消。第四部名为《竞技场之谜》（Arena）的游戏也被取消了，该作本该会引入玩家间 PVP 的功能。

除了最初在日本 PC 上发行的游戏外，该系列还有一些主机移植版。世嘉在 1987 年为 SG-1000 开发了一个版本，这也是唯一一款在该主机上发布的 RPG 游戏。作为移植版本作进步有限，尽管与其他版本中单音节的背景音比起来，本作中确实多了个循环音轨。该版本后来被翻译成英文并被粉丝移植到了 ColecoVision 上。

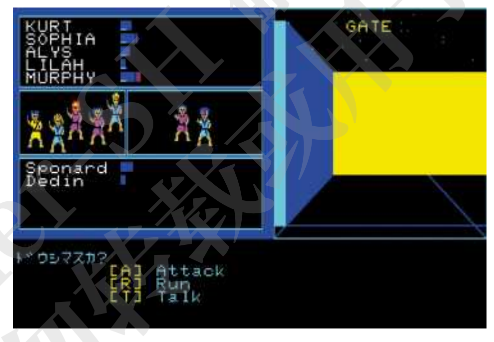
BPS 后来(1988 年)为 FC 平台制作了一个名为《超级黑玛瑙之谜》（Super Black Onyx）的版本，这一作与其说是移植版本更像是一部续作。在一堆变化中，本作共有战士、法师和僧侣三种职业供玩家为创建角色挑选。有 12 层迷宫中，每一层都有不同的主题，玩家也不再从城镇处开始游戏。地牢视图几乎沾满全屏，而角色图像增大了些许，也更生动了。尽管做出了改变，但与一年前移植到该平台的《巫术》相比，它仍然只是个入门级游戏。由于这款游戏也是全英文的，这让日本玩家看得一头雾水。Taito 和 Atelier Double 在 2001 年推出了《黑玛瑙之谜》的 GBC 版，使该系列暂时复活。该作完全忠实于原来的 PC 版，但新增了一个新模式并更新了像素图。

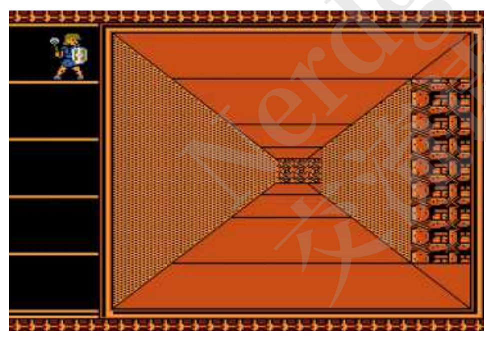
《黑玛瑙之谜》系列并未延续太长时间，作为为初学者诞生的游戏系列，随着玩家见识的增长，并将目光诸如《巫术》等更复杂的游戏时，它很快就过时了。《月光石之谜》的取消等同给该系列宣布了死刑，后续的主机移植版也未能给已经熟悉了《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）的玩家留下深刻印象。尽管如此，不可否认的是该系列对后世的深远影响仍让其在电子游戏史上占有举足轻重的地位。



虽然《黑玛瑙之谜》在 90 年代的大部分时间里都被遗忘了，但 Taito 曾短暂地将该系列带回到 GBC 掌机中。









上面的两个截图来自初代的 PC 版，而下面的两个截图画面来自 FC(左)和 GBC(右)版。



《梦幻仙境》（系列）Hydlide (series)

开发商: T&E Soft | 发售年份: 1984 | 涉及平台: FM7, MSX, MSX2, NES, PC60, PC88, PC98, GEN, WIN

T&E Soft 的《梦幻仙境》（Hydlide）系列可谓是 JRPG 题材游戏中重中之重，基础中的基础游戏之一。在 80 年代早期的大部分时间里，RPG 游戏的受众基本上只有硬核玩家，因为它们需要周密的规划、地图绘制和一系列策略，这对大多数人来说都是难以理解的。初代《梦幻仙境》发行于 1984 年末，这款游戏难度更亲民——游戏世界很紧凑，很容易探索，游戏中几乎没有需要时刻注意的属性数值，战斗系统采用了即时动作制战斗，所以新手很容易理解。它也不像当时诸如《屠龙者》（Dragon Slayer）和《迷城国度》（Xanadu）等 FC 上著名硬核 ARPG 游戏那样劝退人。换句话说，《梦幻仙境》为后世更知名的游戏(如《伊苏》，甚至是历史地位更高的任天堂游戏《塞尔达传说》)奠定了基础框架。这一系列游戏的创造者远藤雅伸（Tokihiro Naitou）认为，南梦宫的街机游戏《德鲁亚加之塔》（Tower of Druaga）是他的真正灵感来源。因为在开发《梦幻仙境》之前，他自己对于西式和日式 RPG 都知之甚少。

游戏故事发生在人类和精灵共存的梦幻国度当中。在初代游戏中，苏醒过来的恶魔瓦拉利斯（Varalys）将安妮公主（Princess Anne）诅咒变为三只小精灵，并被分散在全国各地。而主角大英雄吉姆（Jim）便是要解救这些小精灵，并击败瓦拉利斯。

初代《梦幻仙境》的地图非常小，大地图是由总共 5*5 的（总共 25 块）区域构成，再加上 5 个小型迷宫将地图各个区域链接起来（初代《塞尔达传说》地图大小是 16*8，而且还不包括迷宫）。游戏中没有城镇或是 NPC，所以想要明确目标你需要阅读手册或自行探索，而到处瞎逛通常意味着你要克服重重阻碍，才有希望找到隐藏的东西。玩家需要找到三个精灵，当然，第一个任务是找到一个十字架，然后干掉附近的吸血鬼。如果你对自己需要做什么有明确的认识的话，你完全可以在 30 分钟内通关。



游戏没有对应按键用于主动攻击，玩家反而要通过与敌人触碰来消灭敌人。是否造成伤害或受伤取决于玩家与敌人的属性对抗，但如果你从侧面攻击或是绕后攻击，你成功的几率会更高。如果你宁愿保护自己不受伤害，也可以从攻击模式切换到防御模式。游戏中道具很少，也没有金币，但当你打败足够多的敌人时，你的等级就会提高。静止几分钟也会让角色的血量恢复。NES 版中增加了一些魔法咒语，这是从《梦幻仙境 2》中引入的功能。

在一众电脑和移植的 FC 主机平台上，初代《梦幻仙境》总共卖出了超过 200 万份，一跃成为一款杰出的热门游戏。这也是早期在日本之外地区发售的 JRPG 游戏之一，即在欧洲发行了 MSX2本，在北美发行了 NES 版。然而，它在国际上的反响却冷淡得多。NES 版本直到 1989 年才发售，比最初的电脑版本晚了近 5 年，因此与《塞尔达传说》相比，这冷饭刚炒便已经馊了。虽然在当时它被认为难度相对更亲民，但它模糊不清的引导，粗糙的平衡性，狭小的地图，以及缺乏攻击按钮使得它玩起来非常的别扭。此外，游戏的卖相也很糟糕，只有一首从 PC 版《梦幻仙境 2》中移植过来的背景音乐，而且听起来还很像欢脱版的《夺宝奇兵》主题曲。因此它受到了广泛地嘲笑，



NES 版本的《梦幻仙境》于 1989 年登陆北美，由 FCI 发行，在那里它受到了评论家的抨击，并被视为一个笑话。当然，当把它放在合适的历史背景下，它则是一个传奇。

译者注：令人哭笑不得是，由于游玩顺序和信息滞后的关系，北美部分玩家曾一度认为是《梦幻仙境》抄袭了《塞尔达传说》，但当网络时代该谣言被平反后，《梦幻仙境》又被网络喷子们用来攻击游戏制作人宫本茂，以质疑其开创游戏的原创性。

并沦为 NES 粉丝们的一个笑柄。

《梦幻仙境 2》是一款体量更大的的游戏，它拥有广阔的大地图，增加一些城镇以及你可以与之聊天的 NPC，并加入了货币以购买道具。换句话说，它拥有更多传统 RPG 的要素。除了魔法咒语，游戏中还有一个锻炼系统，可以帮助玩家提高属性，另外还有一个道德系统，当玩家杀死坏怪物时，角色的人性值（FORTH）会上升，而当你杀害无辜者或其他“善良”角色时（译者注：这点很坑，因为即便有说明书你也很难分清那种怪物是“善良”的），你的人性值就会下降。这与《迷城国度》等 RPG 游戏中的因果报应系统类似。而该版本只有 PC 版，并未移植到主机上。

《梦幻仙境》三部曲收官之作便是第三部的《梦幻仙境 3：太空追忆》（The Space Memories）。在一段简短的开场白中，展现了本作更具野心的故事，它讲述了在遥远的太空中如何出现了一个大裂隙，并且恶魔是如何借此将魔爪伸向陆地。本作有四个角色职业可供选择，他们分别是战士（Fighter）、盗贼（Thief）、僧侣（Monk）以及牧师（Cleric），每个职业都有不同的能力、战技或是法术施法的倾向。由于时间系统的存在，在白天和黑夜会轮流交替，你需要让你的战士吃饱休息好，否则他们的状态会下降。游戏中还有重量系统用以限制玩家携带过多的物品，前作中的道德系统也得以保留。本作中终于加入了一个真正的攻击键，所以你不再需要撞击敌人。这代还加入了 BOSS 战。最后，影片的结局有点科幻小说的味道，因为最后的敌人是一个名叫凯扎克（Kaizack）的五眼生物，他创造了整个宇宙，现在宇宙膨胀得太大已经远超它的控制范围，所以他决定将其摧毁一劳永逸。所以这基本上是许多 JRPG 游戏中常见的“弑神”情节的另一种表现形式罢了。

《梦幻仙境 3》后来被移植到了 FC 和 MD 上，在北美和欧洲发布的 16 位机移植版本叫做《超级梦幻仙境》（Super Hydlide）。虽然相较上一步进步很多，但难度也更高。而且因为它基本上是一款 8 位电脑上的游戏，所以与同时期的游戏主机平台游戏比起来要落伍的多。不过至少这个版本的音乐还是不错的。Kyodai 曾计划将游戏移植到美国 PC 平台，该公司曾将其他几款日本 PC游戏带到西方，如《搜兽战士》（Psychic War）和初代《伊苏》（Ys），但这一计划最终未能实现。

1999 年，为了庆祝该系列 15 周年，这游戏三部曲都被移植到了 Windows 平台上;这个版本包括原始的 PC88 版本和新的画面重制版。





《梦幻仙境》一开始是一款典型的奇幻游戏，但随着游戏系列的发展，它开始画风突变为了一款科幻游戏，尽管这一变化历程与当初的《创世纪》（Ultima）如出一辙。







《梦幻仙境》的日版封面几乎可以肯定是受到由 Roger Dean 为前卫摇滚乐队 Yes 的专辑设计的插画启发

《VR 梦幻仙境》（Virtual Hydlide）

开发商: T&E Soft | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SAT

《梦幻仙境》虽是一款诞生自上世纪 80 年代的游戏，但 T&E Soft 却带领其跨越了 32 位机时代，这便是世嘉土星游戏机（SEGA Saturn）上的《VR 梦幻仙境》（Virtual Hydlide）。单就其概念而言，这是一个非常有趣的想法——本作基本上是初代 Hydlide 的重制版，但整个游戏世界不仅大得多，而且每次当玩家玩的时候，都会随机生成少量预设地图和地下城。所以玩家需要经历许多次相同的游戏基础流程(如找到三个精灵，与吸血鬼战斗等)，不过玩家也只需要几小时便可通关游戏，只是理论上你需要多次体验才能看到所有内容。每局还会生成一个地图种子，以便让玩家想要重新访问特定的世界。





　　不幸的是，理想很丰满，现实很骨感。此时这类 RPG 游戏已经不是当时玩家的菜了，因为他们已经习惯了重叙事和有角色成长的冒险游戏。哪怕抛开这些不谈，单从技术角度来看，这款游戏当真称得上是一场灾难。游戏世界采用了 3D 渲染，但帧率感人，操作也异常别扭——这些都是当时的常见问题，尤其是在六轴摇杆普及之前的时代更是如此，但相较之下本作的情况甚至更糟糕。因为角色图像是 2D 的，而游戏主角实际上是扮演者的数字化照片。尽管像是《真人快打》这类游戏也是这么干的，但在 1995 年的游戏中，这看起来非常愚蠢，特别是当你可以为他装备所有亮瞎眼的白痴奇幻风盔甲时更是如此。不过话又说回来，总的来说它是一次宝贵的尝试，些是胸怀大志却没有意识到自身显而易见的缺陷，但还是尽了最大的努力。

《VR 梦幻仙境》被迅速推向市场，因此它可以被称为世嘉土星的第一款 RPG 游戏。但大量的技术问题和蠢到不行的角色美术进一步葬送了这款游戏。

《神圣符文》（系列）（Rune Worth）

开发商: T&E Soft | 发行年份: 1990 | 平台: MSX2, X68, PC88, PC98

继《梦幻仙境》（Hydlide）系列之后，T&E Soft 又推出了《神圣符文》（Rune Worth）游戏系列游。在这个游戏世界里，神明与人类是共同存在着的。本作游戏简介中描述了萨里斯（Saris）王国是如何被邻近的巴赫曼（Bachmane）帝国入侵的，表面上是因为萨里斯（Saris）王国拥有某种神圣的力量。而玩家将会控制一个小男孩，在帝国入侵多年后，他所处山贼聚落被某个神秘人屠杀殆尽，而他则是中唯一的幸存者;最终他将会发现所有事情背后的真相。

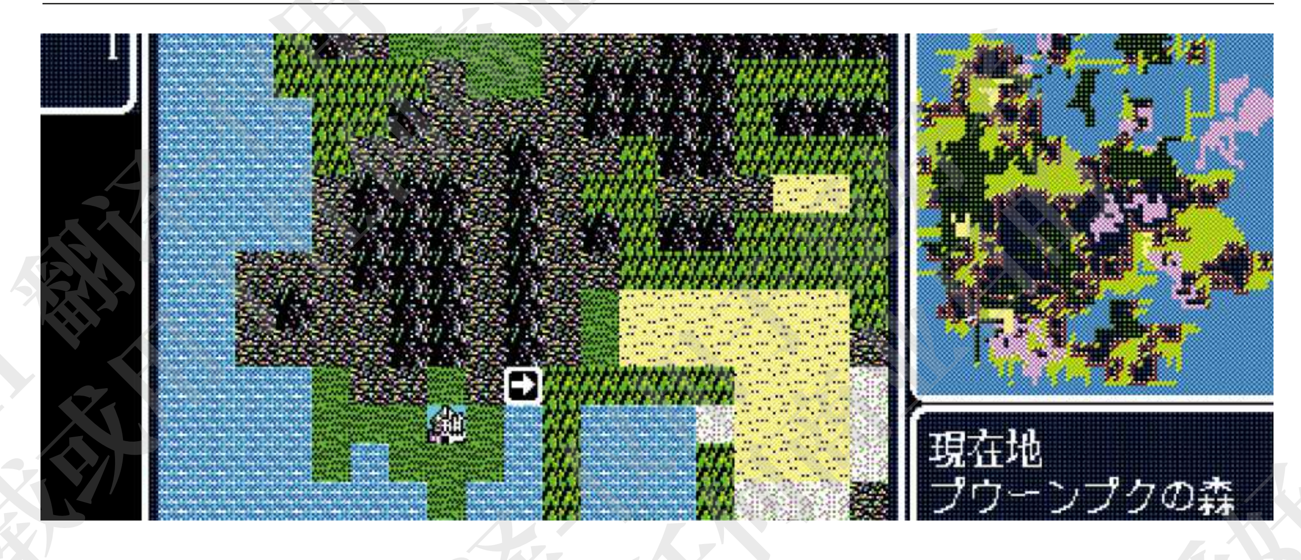




　　正如《伊苏》（Ys）的制作灵感来自于《梦幻仙境》，《神圣符文》所反馈的怎么想怎么看都非常像《伊苏》，尽管它仍然是一款完全不同的竞品——现在它有了一个真正的攻击键，而不是仅仅通过碰撞敌人进行攻击。这游戏没有经验值系统，但玩家可以在各个区域收集各种道具。这貌似是一种独特的构思，因为玩家可以通过探索而不是刷任务的方式来强化自身，但在实际游玩过程中，这种权衡显然被打破了，因为通常是敌人碾压玩家，而玩家则别无选择只能抱头鼠窜。此外，如果战斗没了任何奖励回报，那么玩家也不会从中获得任何满足感。

　　《神圣符文》还附赠了一本非常详尽的设定集，其中解释了游戏世界的创世神话、宗教、地理、魔法系统以及历史人文。但遗憾的是，这些内容在游戏里鲜有涉及。虽说《神圣符文》已经要比比《梦幻仙境》精细得多，但这些只占了它本应包含内容的的一小部分。在某些情况下，你确实需要参考这本书，这似乎是一种游戏防伪机制，但最终感觉像是在暴殄天物。游戏初代在多个平台上都有发售，而两部续作只发售 PC98 电脑版。

虽然不是发生在同一个世界，但《神圣符文》是《梦幻仙境》系列游戏的精神续作。



《妖精物语》（系列）（Tir Na Nog）

开发商: SystemSoft | 发行年份: 1987 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX2, WIN, PS2

SystemSof 是一家发行了许多 SLG（策略模拟类游戏）的发行商，包括最能代表该类型的便是《大战略》（Daisenryaku）系列及其奇幻衍生作品《万兽之王》（Master of Monsters）。他们也涉足 RPG 游戏领域，其中主要是《妖精物语》（Tir Na Nog ）系列。与 Gargoyle Games 发行的图像 AVG 游戏无关，这是一款与 Origin 的《创世纪》（Ultima）系列非常相似的 RPG 游戏，尽管后者故事更倾向于凯尔特神话。Project EGG 的网站在其文章中指出，凯尔特人的神话传说当时在日本鲜有人知，而该系列游戏则在将其在电脑游戏玩家中推广起到了关键作用。

该系列主要有两部游戏，第一部的副标题为“禁忌之塔”（Kindan no Tou，英文为“Kindan no Tou”），第二部叫做“混乱之钟”（Chaos no Keishou，英文为“The Chaos Bell”）。在 MSX2 上也有一个没有副标题的独占版本，尽管这是游戏二代的移植版。本作玩家将会操控一名勇敢的小仙子，而她则必须要拯救妖精世界。游戏中玩家可以在酒馆中招募队友，甚至是说服敌对怪物加入自己的队伍。

作为一款 1987 年开发的游戏，《妖精物语》的画面非常简单，它采用广域俯视平面视角和微缩的角色。在游戏大地图中有城镇和城堡，尽管当你进入它们时，它们只是以一系列菜单的形式呈现。这里也有洞穴，不过很暗，只有很低的视野能见度。游戏战斗看起来就像《创世纪III》（Ultima III,），触发时就会以一个小窗口的形式出现在屏幕上方，只要让作战人员走向敌人便可进行攻击。然而，本作游戏在机制上进行了简化，因为你不需要主动移动你的角色;你可以选择一个目标，他们便会自动走向目标交战，甚至一直用自动战斗也无所谓。次年(1988 年)发行的续作在画面效果上略有改进，还有其他功能上的改进，比如有了城镇地图和真正的背景音乐。



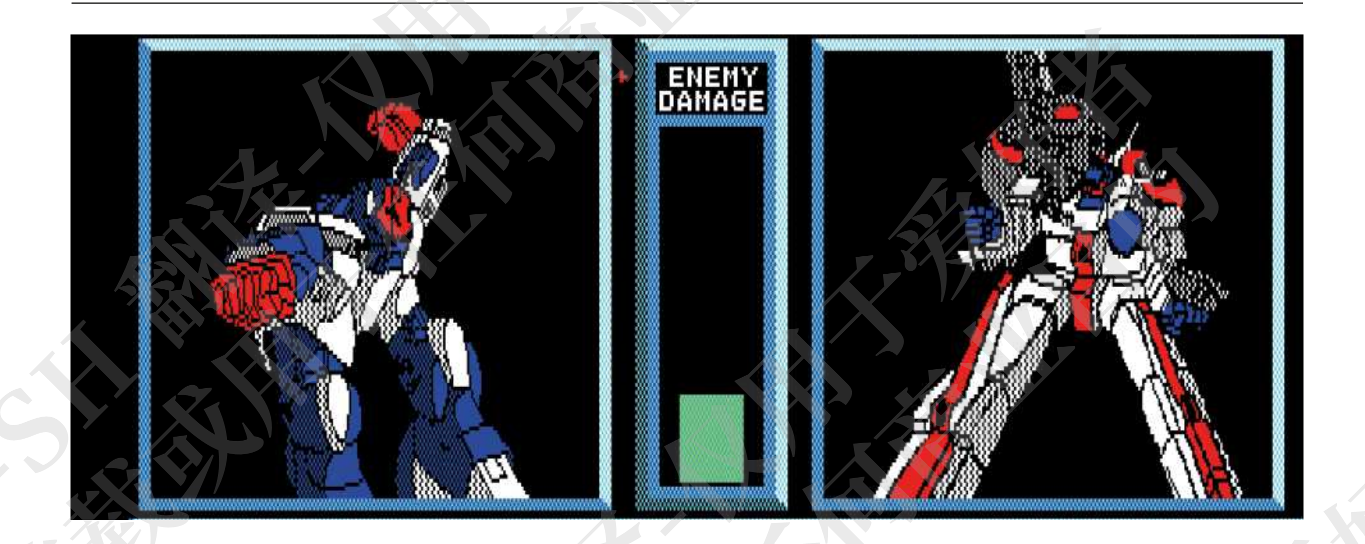


《妖精物语》承诺拥有无限次的冒险旅程，并拥有一个随机生成世界及其各种任务的系统。

译者注：Tir Na Nog 是凯尔特神话中的妖精之国，意为“永恒长青之地”。

然而，该系列游戏的真正卖点在于它的剧本生成功能。当玩家每开始新开一局游戏时，就会生成一个全新的世界，创造出不同的场景供玩家探索，而且会有不同的任务目标，例如拯救某人或是杀死特定怪物（世界生成的时间取决于玩家的家用电脑型号，这一过程需要 15~45 分钟不等），它还会给提供一个世界种子，以便你想重开或是和其他玩家作交换时重新访问特定世界。而该系列难度的低下也主要是源于所有内容都是随机生成的事实，但这样让它成为一个可以永远玩下的游戏，一个拥有超过 10 亿种可能的世界。

SystemSoft 还在 1990 年为 X68000 开发了一款名为《布列尼亚之湾》（Bretonne Lais）的衍生作品。这代的美术效果看起来要更精致一些。比起前作的剧本自动生成器，它让玩家能够创造属于自己的故事。本作每个章节流程很短，但在发行时，举办了一场地图设计大赛，获胜者作品将被推广给更多的人。《妖精物语》系列继续在 Windows 上推出了几款续作，包括初代游戏的重制版，而系列第五部 也在 PlayStation 2和 PSP 上发布。



《巡航驱逐者贝斯特利》（Cruise Chaser Blassty）

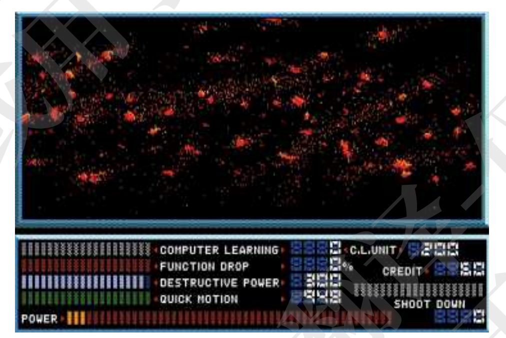
开发商: Square | 发售年份86 | 等录平台:PC88, PC98, X1

Square 的第一部角色扮演游戏《巡航驱逐者贝斯特利》（Cruise Chaser Blassty）确实有很多可圈可点之处。首先，它有别于传统科幻，因为玩家驾驶的是一个名为贝斯特利（Blassty）的巨大变形机甲。机甲的机设由日本朝日电视台负责，该公司正是非常受欢迎的高达系列的制作公司。(游戏采用的机设最初是为一部动画电影准备的，但该项目却没有丝毫进展。）

Square确实充分地利用了这一点。游戏的主要卖点在于其出色的动画战斗演出。许多回合制 RPG 游戏都是以静态图像的方式展现角色战斗的，但在这里，两个战士的每一次攻击——挥剑、导弹射击、爆炸等等——都被流畅地呈现出来。你第一次看到它的动作时，这些简直是不可思议。

好巧不巧的是，这是一款 RPG 游戏，意味着你会一遍又一遍地看到这些相同的动画，它们很快就会变得令人感到厌倦。在这一点上，游戏初期就已经有所迹象-考虑到需要绘制的帧数，游戏敌人类型只有 8 种是完全不同的(外加一些换皮换色的敌人)。战斗很简单:你从四个命令中选择一个，排成一排，然后坐下静观它们被执行。由于战斗都是单挑因此没什么策略性可言。

但战斗还不是最大的问题。游戏采用的是第一人称视角，但由于玩家是在太空中作战的，所以除了星星外什么都看不到。即使是“墙壁”（游戏设定是反物质立场），也只有当玩家正对着它们的时候才能看到，而像指南针或坐标显示这样的基本导航工具被降级为隐藏指令。在最初的 PC88 版中，场景切换也相当令人困惑——如果你向右或向左转，看起来你正在向前飞，尽管你并没有。由于这一操作过于迷惑，Square 不得不在后来的 PC98 版中修复这个问题。再加上玩家很容易耗尽能量而死亡，导致这款游戏根本很难玩下去。只是



可惜了这些酷炫的脑洞设定。游戏世界由分为数层的小型反物质立场组成——其本质上就是“地下城”的“楼层”设定，玩家可以通过传送门在“地下城”之间穿行。玩家控制一名为战斗佣兵团的士兵，这个组织控制着这些宇宙空间。但随着游戏的发展，你可以选择与他们对抗，游戏也分为两种结局。这个故事也是《最终幻想》制作人坂口博信的早期作品。

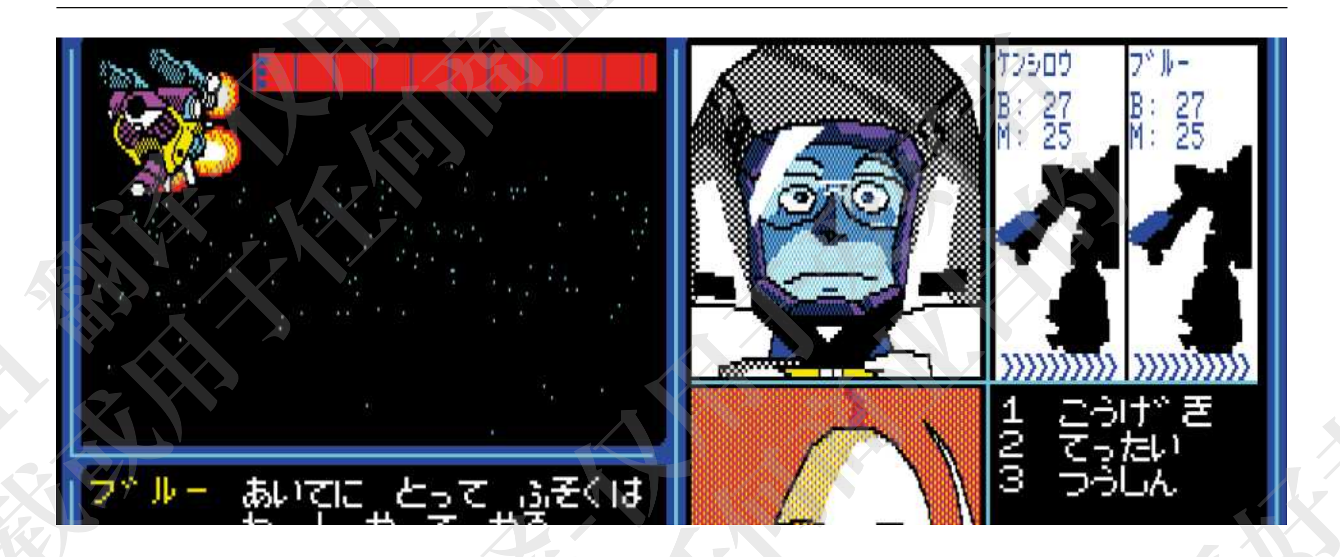
Square 也让贝斯特利出现在了他们后面的游戏中，首先是在《最终幻想9》（Final Fantasy IX）中化身名为“方舟”（Ark）的召唤兽，然后是在《最终幻想14》中登场了名为“巡航驱逐者”(クルーズチェイサー Cruise Chaser)的BOSS。游戏中还出现了基于原版机设的小说和拼装模型，尽管它们与 Square 的其他游戏毫无关系。

在此之后 Square 继续开发了更多 RPG 游戏，如 PC88/98 游戏《创世战纪：启示录外传》（Genesis: Beyond the Revelation）和 FC 磁碟机游戏《魔宝》（Cleopatra no Mahou），之后又推出了《最终幻想》。



《巡航驱逐者贝斯特利》的动画演出非常棒，但也十分的冗长且重复。Square并没有吸取教训，类似的批评后来也出现在了《最终幻想》使用召唤兽的演出动画上。

译者注：良笑社（GOODSMILECOMPANY）曾在 2020 年 4 月推出过“贝斯特利”的拼装模型。



《地球反抗军雷耶扎》（Chikyuu Senshi Rayieza）

开发商: Enix | 发售年份: 1985 | 涉及平台: FM7, MSX, PC88, X1, FC

Enix 以其极具影响力的《勇者恶龙》系列而闻名，但他们的第一款 RPG 游戏实际上是 PC游戏《地球反抗军雷耶扎》(Chikyuu Senshi Rayieza，“Earth Warrior Rayieza”)。这是一款少有的以科幻为背景的 RPG，而非大多数同类型游戏的奇幻世界背景。这款游戏可以与 Square 一年后发行的《巡航驱逐者贝斯特利》（Cruise Chaser Blassty）相媲美，虽然它没有那么华丽，但却是一款更好的游戏。

故事发生在 2300 年，此时的地球正遭受邪恶的格拉姆（Garm）帝国的侵略。玩家将控制一名不知名的飞行员为地球而战，他与一名叫岚（Blue）的士兵合作，二人都驾驶着自己的机动兵器雷耶扎（Rayieza）共同翱翔于星际之间。在游戏伊始，玩家会遇见一名叫做“拉米”（Rimi）的神秘女孩，她在长久的沉眠中失去了记忆，但她留在了地球上，并运用她的超能力加入到对抗嘎拉姆帝国的战斗中。

玩家通过在地图上选择一个目的地以在空间中移动。一旦计算出距离，你就会消耗一定数量的“空间折跃点数”，尽管你可能会在每次空间折跃过程中受到袭击。你可以扩展移动的范围，从而让你更快地到达目的地，尽管这可能会损害你的机甲。战斗是直观的回合制系统，你可以使用光束或更强大(但数量有限)的导弹，或使用战技攻击。游戏的前半部分发生在地球所处的太阳系中，而后半段将你带入未知的格拉姆领域。游戏的大部分时间都是在和格拉姆军队战斗或是往返于补给点和前哨站之间。

游戏全流程都在讲述一个简单的故事，但这部游戏有着一个相当著名的悲剧结尾，一路走来的队友“岚”最终与魔帝格拉姆同归于尽，而“拉米”其实是魔帝的妹妹，而且还是一个潜伏的秘密兵器，其身上且带着一种可以抹除全地球生命的病毒，因此主角必须要亲自手刃了她来拯救地球，这着实令人沮丧。





永井豪是一位受人尊敬的艺术家，但他为任天堂 FC 改编作品《银河三人组》设计的封面看起来非常跳戏。

不同寻常的是，任天堂在 1987 年授权这款游戏在 FC 上发行，并将其重命名为《银河三人组》（Ginga no Sannin，“The Galactic Trio”）。这个版本重新绘制了人物形象，并且还让著名漫画家永井豪绘制了游戏封面。PC 版在游戏的大部分时间里都是无声的，但这个版本有Y.M.O.乐队（Yellow Magic Orchestra）成员高桥幸宏的重新编曲，他制作的战斗主题听起来很像他们的歌曲“Rydeen”。战斗系统也进行了极大地改进，所以有更多类型的武器可供购买(它仍然使用子弹和导弹，尽管原版大部分战技都被删除了)。此外，拉米在战斗中扮演了更积极的角色——她仍然驻扎在地球上，但她用她的特异功能极大地重创了敌人。游戏中还有横版射击的关卡，玩家可以在其中探索各种行星。

这款游戏几乎已经被时间所遗忘，因为即使对于一款 8 位机 RPG 游戏来说，它也是相当乏味，但这是一款在 RPG 常见套路真正建立之前的有趣游戏。



《霸邪封印》（Miracle Warriors）

开发商: Kogado/ASCII/SEGA | 发售年份: 1986 | 涉及平台: FM7, X1, PC88, PC98, MSX, FC, SMS

工画堂（Kogado）是一家日本游戏开发商，曾以《银河战国列传》（Schwarzchild）和《特勤机甲队》（Power Dolls）等硬核 SLG 游戏而崭露头角。在此之前，他们开发了《霸邪封印》（“Seal of Evil”，又名《奇迹战士》Miracle Warriors）。就游戏设定而言可谓非常经典的套路，玩家被国王委派去讨伐魔后塔拉琳（Terarin，也就是本文头图上的裸体女恶魔），皆因其召唤了魔物降临到这片土地上。虽然玩家开始时是独自冒险，但玩家可以找到三名同伴——盖伊（Guy），一个威震四方的战士。梅蒂，一位成为了舞娘的女性斗士，还有塔洛，一名身材魁梧手持大斧的海盗。游戏中许多地名和物品名都有希腊神话考据

在初代的 PC 版中，游戏画面上是没有大地图显示。占据其上大部分空间的是一个用来代表玩家第一人称视角的窗口界面而你的角色则一动不动地坐在窗框的底部。当你移动时，视角就会慢慢平移，给人一种你确实在移动的感觉。为了帮助你确定方位，游戏包装内附赠了一张被裁成正方形的王国地图以及一个用于代表玩家的小棋子。换句话说，你每次在游戏中移动你的角色时都应该移动你的指示物，除非你只是想漫无目的地四处碰壁。这款游戏本应能复制桌面角色扮演（TRPG）的体验，但实际上，它真的很无聊。FC 版通过在屏幕上显示一个小地图而稍微缩小了地图大小，尽管它缺少城镇或洞穴之类的小场景。世嘉的 MS 版则提供了一个更加精细的大地图，其详尽到根本不需要实体地图，只不过玩家的视野变得非常狭小。

游戏的每次战斗大都非常简单，尽管也有一些难点。除了通用的货币外，击败敌人获得的牙齿也可以用来交换物品。打败敌人可以增长或降低玩家的“声誉度”，而这则要取决于打败的敌人类型。





SEGA Master System 版的《霸邪封印》似乎是第一款以英文发行的日本 RPG。游戏美版针对日本封面进行了重新绘制，女恶魔裸露的上身自然也被遮盖。

足够高的声誉度可以让玩家进入特定的村庄或是从 NPC 口中获得额外的信息。如果玩家在战斗中逃跑的话，声誉度就会随之降低。

就其本身而言，《霸邪封印》只是一个简单的脑洞尝试，但它在历史上具有重要的意义，因为它是 1988 年初发行的第一款英文版 JRPG 游戏。SEGA 在 MS 主机游戏阵容匮乏，因此他们不得不翻译几乎所有来自自家工作室的游戏；《勇者斗恶龙》等游戏直到一年后才被翻译成英文。虽然就 SMS 游戏而言，它的表现不如世嘉自己的原创游戏《梦幻之星》（Phantasy Star），但移植版本的改进(良好的配乐，改进的画面效果)使其成为最好的版本，即使英文包装抹去了数字序号。之后出现了一款仅在 PC 平台的名为《阿尔吉斯之翼》（Algies no Tsubasa）的伪续作。工画堂还发布了其他几款 RPG 游戏，包括《魔神传奇》（Mashou Denki: La Valeur），这是另一款传统风格的RPG 游戏，尽管只有一个角色但它还是被移植到了 PCE CD 平台上。



《太空战将》/《搜兽战士》（Cosmic Soldier / Psychic War）

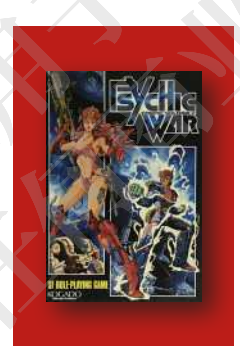
开发商: Kogado | 发售年份: 1985 | 涉及平台: FM7, MSX, PC88, PC98, X1, IBM

工画堂工作室（Kogado Studio）是一家成立于1916 年主营印刷和设计的公司，它可能是日本游戏行业最古老的公司之一。虽然《霸邪封印》（Miracle Warriors）是他们家更为知名的 RPG 游戏，但在它之前还有一部在 1985 年面向家用电脑发行的《太空战将》。与许多早期 RPG 游戏一样，这款游戏深受《巫术》（Wizardry）等类似西方 RPG 游戏的影响，但它在一些重要方面与其他游戏有所不同。这是一款使用纯科幻背景的早期 RPG 游戏，比享誉盛名的《梦幻之星》（Phantasy Star）早两年问世。在《太空战将》及其续作《搜兽战争》（Psychic War）中，玩家要扮演一名士兵(身边跟着一名衣着暴露的机仿生人)，去执行一项挫败破坏奎拉（Quila）帝国正在实施的邪恶计划的任务。

该系列的一个最大特色是对话系统。在战斗中你可以和敌人交谈。你的选择是从他们那里得到提示，逃跑，或者(有时)让他们加入你的队伍。因为招募的盟友在被击败后会永久死亡，所以建立一个小分队来保护你的主角是很重要的。这相当于是后来《女神转生》系列对话系统的一个简化版本。

初代《宇宙战将》遵循着传统的回合制战斗系统。不过它一个独特的设定，那就是玩家可以选择打击敌人的力度。选择使用较弱的攻击并不会带来什么优势，并且会让你招募的盟友面临遭遇反击的风险，所以通常最好使用全力攻击。在续作《搜兽战争》中，战斗系统试图改成超能力以区分前作，并取得了不同的成功。游戏的战斗就是玩家和敌人之间互推“超感脑电波”（ESP）光速，你偶尔会使用盾牌来阻挡伤害或吸力来吸收一些“超感脑电波”。但坏就坏在，虽然游戏早期只需几秒便可结束战斗，但后期与拥有数百点生命值的敌人的战斗通常需要玩家长按空格键 30 秒或更长时间。此外，当敌人在战斗开始时攻击你时，建议您一直按着空格键就行。这就可能会产生一些问题，因为在游戏后期招募的盟友(一开始几乎没有生命值)经常会因不小心松开按键的手指而被打死。

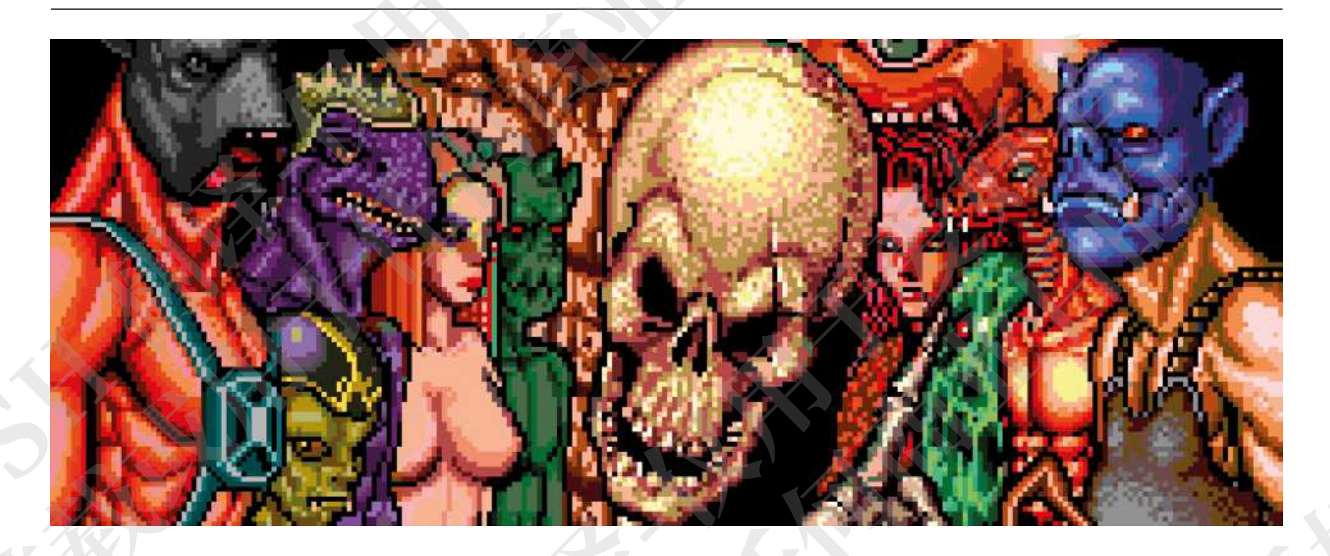




本系列的第二款游戏《搜兽战争》是早期在 IBM 电脑上发行的英文 JRPG 游戏之一。

虽然这两款游戏都是地下城探索游戏，但游戏结构却是开放式的。大多数区域都可以立即访问，每个区域都可以通过查找密码、获取机器人或间谍机的零部件以及其他各种互动来解锁更深处的探索空间。甚至在结局动画中，玩家在敌人总部设置了炸弹，并必须在计时器结束前跑向逃生舱。

原版仅发售了日版，但 Kyodai 将续作翻译为了英文版，它采用了一种更轻松，更混账的翻译风格，这非常适合游戏。角色会在打开保险箱时喊出特别尬的短语，之后区域的密码会被重写以模仿流行短语，等等。一些调皮的元素也被淡化了。作为最早被翻译的 PC RPG 之一，这款游戏表现不俗。



《末日浩劫》（Last Armageddon）

开发商: Brain Grey | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC98, MSX2, X1, X68, FMT, FC, PCECD

《末日浩劫》（Last Armageddon）的故事发生在人类灭亡后的地球上，曾经长期受到驱逐躲到地底深处的古老神话生物，如今卷土重来夺回了属于他们的土地。游戏以一段过场动画展开，一个骷髅怪和牛头人俯望着一派荒芜的废土。不知从何处冒出了一个外星人手持激情射爆了牛头人，然后向怪物们发起了最后通牒——“我们已经统治了地球，接受现实吧！”，在怪物的巢穴中，怪物们召集了强大的同伴准备展开反击，在这一过程中我们不仅可以了解到外星人的起源，并且还可以了解到已经灭绝的人类身上到底发生了什么事。

这个故事显然非常想要颠覆传统的奇幻 RPG 游戏，尽管玩起来它们还是十分类似。玩家将以俯视视角在大地图上探索，进入室内场景则会变成第一人称模式。游戏的昼夜时间会自动流转，由于一些怪物只能在夜间活动，因此玩家需要来回调换角色队伍。并且每月还有一天白天超长的“永昼日”（Salvan），这一天会有一些专属的角色。游戏单位包括了兽人（orc）、石像鬼（gargoyle）、鹰身女妖（harpie）、独眼巨人（cyclops）、娜迦（naga）以及斯芬克斯（sphinx.）。它们在冒险途中会不断的进化，玩家实际上可以给它们接入其他生物的 DNA 以实现专属的变化形态。角色属性成长的原理与《最终幻想 2》类似，需要玩家重复特定的动作来增加攻击、防御、魔法等属性。

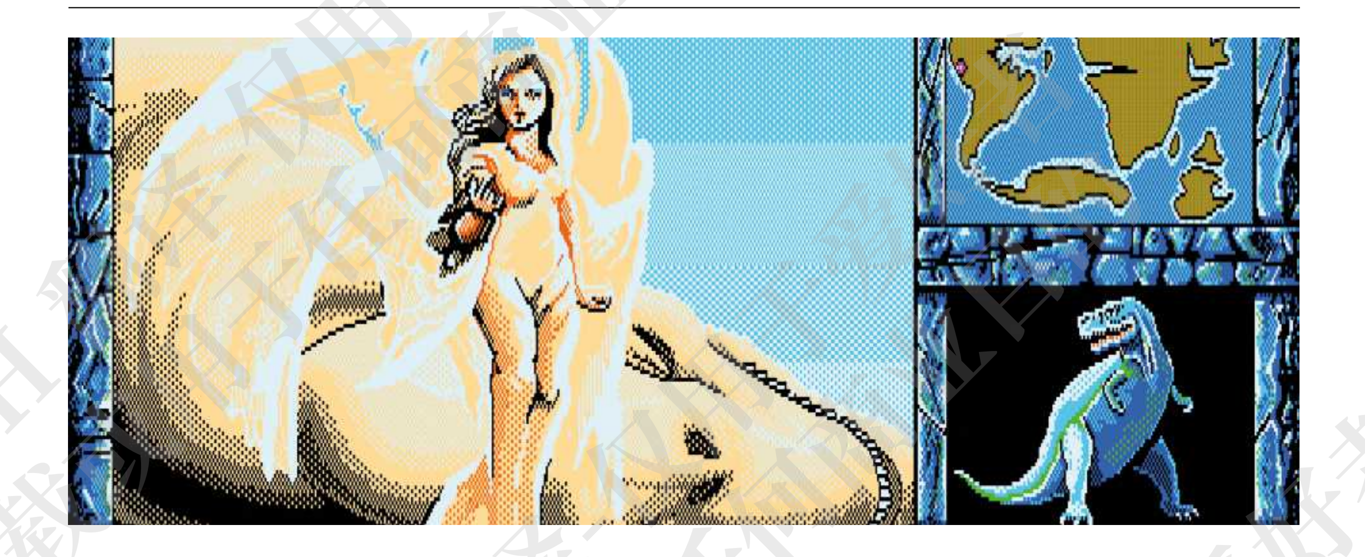
一开始游戏设立的目标看似是读完散布在全大陆上的 108 块石版画，这样玩家就可以进入到神秘的“永劫之塔”（Tower of No Return），塔内玩家可以通各种历史记录了解到人类衰败的真相。而这只是游戏的前半程，怪物们后来发现了一个与人类世界相近的世界，只是其中大部分早已被遗弃。故事在这里 META 元素开始多了起来，特别是它一本正经地探讨起角色扮演游戏其本质意义的时候。不必多言，这个疯狂的“魔物大战外星人”的故事以及打破第四面墙的桥段都让《末日浩劫》成为了一部经典的邪典游戏。本作配乐也十分出色，特别是 PC Engine 移植版的高强度战斗主题，正是《超.兄贵》（Choaniki）的作曲叶山宏治（Koji Hayama）的早期作品。





《末日浩劫》有着一个非常狂野的世设，且随着游戏流程会变得愈加疯狂，尽管这款游戏仍受制于 **80** 年代末 **RPG** 的“糟粕”，最终使得游戏噱头要大于设计。

尽管这款游戏的野心很大，但它仍然是一款有着糟糕平衡且重复度高的 80 年代末 RPG。虽然初代发布在几家家用电脑平台上，但后来的 PC Engine CD 和 Famicom 移植让游戏简化了一些，至少加快了游戏的前半部分流程。游戏开发者饭岛隆也（Takiya Iijima）为 Mega CD 开发了一个名为《劫后余生》（After Armageddon Gaiden）的伪续作，在游戏中你将控制五个怪物去探索一个名为艾克利普斯（Eclipse）的平行世界。它有一个可怕的噱头就是人类仍然存在于这个世界上，吃了他们才可以让玩家角色进化成各种各样的怪物。但除此之外，并没有任何其他 RPG 能够延续这款游戏的辉煌。



《46亿年物语》（系列）（46 Okunen Monogatari）

开发商: Enix | 发售年份: 1990 | 涉及平台: PC98, SNES

《46亿年物语：THE 进化论》（46 Okunen Monogatari: The Shinkaron, “The 4.6-Billion-Year Story: The Evolution”）的故事要从一个类地行星上的生灵说起。你只是一条在海洋中挣扎求生并与掠食者抗衡的小鱼，然而当你击败了敌人后你便会获得一个进化点数，你可以将该点数分配在自身四个不同的属性上。根据你点数分配的情况，你可以进化成不同且结构更复杂的生物。然而并非所有的进化对你都是有利的，某些形态会把你逼进死胡同，但如果是正确地，你将会飞速步入下一个新时代。随着游戏的发展，你将扮演两栖动物、爬行动物、恐龙、哺乳动物直至人类。

该游戏由日本小说家平野文鸟构思，其灵感可能源自达尔文主义（优胜劣汰，进存废退），但它也融入了许多幻想、宗教以及科幻元素。许多生物都有给予现实的原型，但也有一些是纯虚构的，例如在游戏结束时出现的人类形象更接近精灵而非普通人类。从一开始，你就被大地女神盖亚(Gaia)守护着，她是一个有着飘逸蓝绿色长发的女性，她的大敌路西法（Lucifer）则是一个“玛丽莲梦露”（Marilyn monroe，金发性感）的女反派，你将被一个来自月球的外星人种族，称为月球人，他们后来在亚特兰蒂斯城建立了自己。游戏初期玩家将受到一个名为“月民”的种族指引，该种族曾生活在月球上后来在亚特兰蒂斯建立了自己的城市。

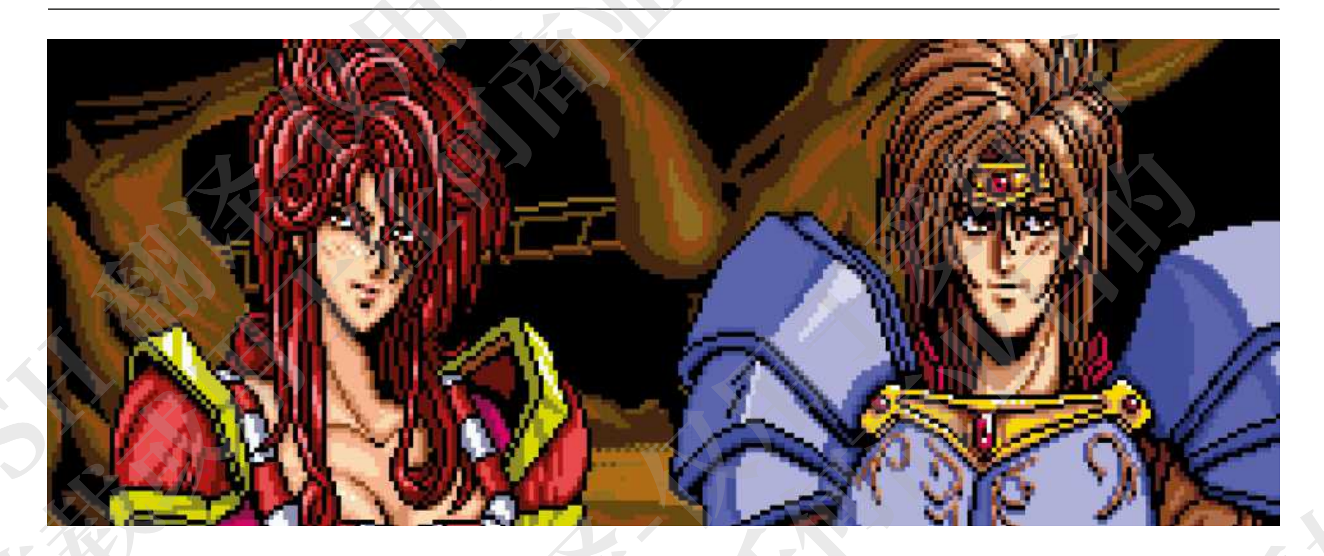
这款游戏由 Enix 开发，在《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）大获成功后，他们将重心转向主机平台，但在此之前，他们的主要优势是 AVG 游戏。而这一深入骨髓的基因严重影响到了《46亿年物语》，特别是在令人印象深刻的美术设计上，这些插图描绘了许多环境和居住在其中的奇妙生命体。作为一款 RPG，这款游戏难度很低，因为战斗是一对一的，进化系统更像是一个谜题，而不是一种角色培养。但它也有一种不同寻常的幽默感，尤其是在进化的死胡同如何该结尾的问题上。例如进化成大象，你就会在马戏团里结束;变成哥斯拉，你会毁了东京。





该作从未在除最初的 PC98 电脑以外的平台发售过，尽管游戏的设计理念在 SNES 上的续作，也就是国际版被称为《46亿年物语：遥远的伊甸》（46億年物語 はるかなるエデンへ，“EVO: Search for Eden”）中得以延续。二者游戏理念是一样的:一开始你只是一条在大海中游来游去的鱼，打败敌人并进化成新的形态。然而，它从纯粹的 RPG 变成了横向卷轴动作 RPG。你进化出的形式更具可定制性，与最初的游戏不同，这里也没有“错误”答案。你所经历的时代也大多相似，因为你可以进化成恐龙，最终成为人类。然而初代中仿照圣经故事般的正邪对抗在本作中并不存在，因为本作的中的故事成分微乎其微。尽管如此，这仍然是一个不寻常的游戏系列，这两部游戏也成为了小众经典。

这款不同寻常的科幻 **RPG** 多为虚构而非有科学依据，但在保护地球免受邪恶侵害的过程中，你将带着跨越时代的精神经历一些相当狂野的冒险。



《亚克斯》（系列）（Arcus）

开发商: Wolf Team | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX2, MCD

Wolf Team 原本属于 Telenet 旗下，后来被拆分出来成为一个独立的公司。作为该工最早的游戏之一，《亚克斯》（Arcus）是一个重叙事的 RPG 游戏三部曲系列。在第一部游戏中玩家将扮演战士 Jedah Chaffas，他必须要去拯救亚克赛斯大陆（Arcusas）并捉拿金色巨龙 Rig Vearda。在冒险过程中，玩家会遇到一名年仅六岁名叫 Pikto Anexios Pionto 的半精灵，而他也是第二和第三部游戏的主角。由于游戏最初是在电脑平台上发行的，所以第一部和第三部游戏是全程采用第一人称视角游玩的。而副标题为《空寂的协奏曲》（Silent Symphony）的第二部采用的则是俯视视角，不过战斗部分仍然是第一人称。该系列从《魔法门》（Might & Magic）等游戏中吸取了不少灵感，玩家可探索的场景不再局限于地下城，而是还有森林、峡谷等其他地点可供玩家周游。游戏的战斗还采用了《高级龙与地下城规则》（Advanced Dungeons and Dragons）中的盔甲等级系统，尽管在其他方面，它与《巫术》（Wizardry）很相似，只是稍作简化。没有了角色创建部分;相反，随着流程推进其他队友会陆续加入到你的队伍中。在 PC 版本的初代中，并没有任何经验值或等级提升设定——不过似乎有一个隐藏属性，即反复与某种类型的怪物战斗最终会让你变得更强，但也就仅此而已。游戏中没有装备，金币只能在宝箱中找到，但最终除了购买治疗道具外，并无多大用处。角色确实会消耗耐力，这会削弱玩家的战斗能力，尽管你可以找到安全的地方休息补充。

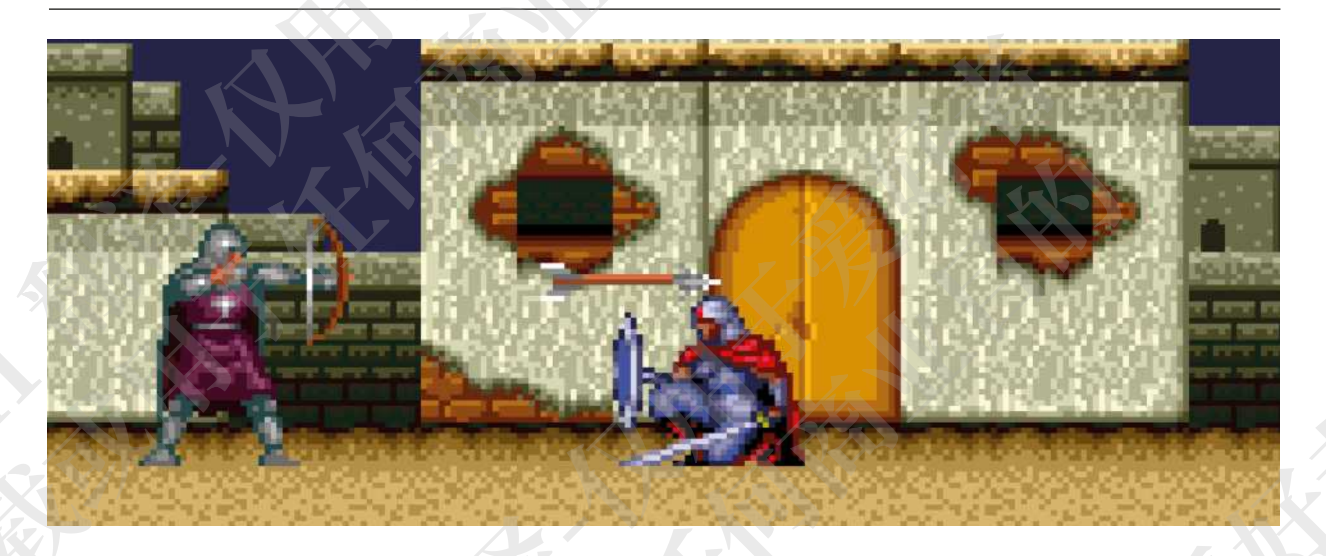
该三部曲后来有被重制过，并以日版限定合集的形式登录到 Mega CD 上，该合集中游戏三部曲统一被修改为第一人称视角。游戏重新设计了全部角色的形象，使其画风能在三部曲中保持一致，并且看起来非常地棒。其中还加入了一些带有配音的过场动画，甚至还附赠了来着同一开发商在 Mega CD 平台上的另一款游戏《旋风女战士：安妮特再临》（Annet Futatabi）的过场动画，这些动画可谓是该平台上最为精致的一批。该版本中还加入经验值和装备设定外加一个自动地图功能，这让它看起来更像是一款时下常见的 RPG。



虽然该系列正作没有一款有英文本地化，但另一款名为《亚克斯传说》（Arcus Odyssey）的衍生 ARPG 游戏后来被 Genesis 移植了英文版。虽然游戏主角很像是前作的 Jedah 和他的朋友女战士 Erin Gashuna，但这款游戏本质上还是街机风格的动作战斗，因此故事非常单薄。从卖相上说，它有点像《圣铠传说》（Gauntlet），不同的角色类型拥有不同的技能。可惜与 Telenet 的《梦幻战士》（Valis）系列一样，该系列的版权也被卖给了成人游戏公司 Eants，他们借此制作出了一款 18+ 的冒险游戏《迷之亚克斯》（Arcus X），这也是该系列的最后一款游戏。与包括 AVG 游戏《高迪：巴塞罗那的卡兹》（Gaudi: Barcelona no Kaze,）ACT游戏《终极战士》（Final Zone）和幻想题材射击游戏《Mid-garts》在内的游戏一样，都共享着 Telenet 游戏宇宙世界观。



Telenet 出品的 RPG 往往拥有精美的画面和角色设计，但玩法却很平庸，在某种程度上，这点也适用于《亚克斯》系列游戏。



《流亡者》（系列）（Exile）

开发商: Telenet | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX2, X1, TGCD, GEN

《流亡者》（XZR）是一个既具颠覆性又含有隐晦寓意的游戏系列。首作于 1988 年登录日本家用电脑，该系列每款游戏的主角都是由反英雄角色萨德勒（Sadler）担当，他是叙利亚哈桑的刺客弟子，为了结束 12 世纪叙利亚的压迫统治，他挺身而出并掀起了革命。《刺客信条》（Assassin’s Creed）系列也有涉及类似的题材，但它可不会让你扮演一个什叶派穆斯林，最终被穿越时空去杀死米哈伊尔·戈尔巴乔夫（Mikhail Gorbachev，前苏联总理）和罗纳德·里根（Ronald Reagan，前美国总统）。

在民间传说中，哈桑通过自由分发大麻来控制刺客们，因此萨德勒在行动途中也会的到从酒精到海洛因的一切帮助。药物可以治疗 HP 或获得 buff 属性，但过量会导致心脏骤停并游戏结束。每代游戏都遵循相同的玩法模式——萨德勒会在俯视视角下探索城镇，沿途遇到几个历史人物，而地下城则将你转变为横向卷轴关卡。《流亡者》系列没有一代游戏的平衡性作是好的，但《流亡者》那疯狂的故事绝对值得玩家去体验。

初代游戏《叛教者》（Apostate）讲述了萨德勒为了推翻压迫人民的哈里发的冒险故事。与他同行的还有他年少时的天才恋人鲁米（Rumi），老法师法坎耶（Fakhyle），肌肉脑壮汉坎大哈以及避世的学者萨法瓦德哈依（Sufrawaldhi）。在长途跋涉穿越中东之后，他最终刺杀了哈里发，而哈里发正是萨德勒的生父。在这一点上，《流亡者》采取了一个极具争议且超现实的强转折，也就是前文中有关时间旅行的情节。

《流亡者 2》（XZR II）才是该系列真正的重头戏。游戏最初发行的是家用电脑版，后来在 1991 年被在 Genesis 和 TurboGrafx-CD 两个平台上进行了重制，也就是被称为《Exile》的国际版。所有版本的《流亡者 2》都遵循了相同游戏结构紧接着上一部，不过重制版中规避了冷战元素，



而故事则要从哈里发被刺杀后说起。萨德勒和他的同伴们躲到了沙漠中，一个当地人警告萨德勒，他发现了圣殿骑士团的侦察兵。萨德勒很快发现自己与导师胡格·德·佩恩斯(Hugues de Payens)的盟约并不牢靠，后者声称自己想要阻止十字军东征。为了做到这一点，佩恩斯希望找到圣印（Holimax），一个能够永远结束圣战的人工制品。故事则大胆地最终以萨德勒失去了所有挚爱之人且深陷为危机中座位了结尾。

第三部《邪象丛生》（Wicked Phenomenon）只发行了 TurboGrafx-CD 版，却险些得成为该系列中的败笔。本作中萨德勒必须去对抗所有的邪恶化身，然而前作失去的队友却重新出现来帮助他，并解释道原来他们当时根本没死，这让前作中沉淀下的情感全部荡然无存。事实上这款游戏玩起来还可以——鲁米速度块；坎大哈是力量系角色；法坎耶擅长 AOE 攻击；而主角萨德勒则是全能型选手。本作中还加入一个突然冒出的劲敌劳伦斯（Lawrence）。游戏最终以一段关于关于友情力量的独白作为结尾，这显然与系列调性不和。本作由 Working Designs 发行的英文版也是出了名的平衡差，因为每个小怪的血量都巨厚，而主角却能被轻易秒杀。



《流亡者》三部曲中只有两部出过英文版，不过它们都淡化了初代日本家用电脑上游戏的疯狂程度。



《沙克传说》（系列）（Xak）

开发商: Micro Cabin | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX2, FMT, X68, PCECD, SFC

Micro Cabin是一家在日本以外鲜为人知的开发商。在他们出品的众多游戏中，《沙克传说》（Xak）无疑是他们的看家游戏系列，不过考虑他们出了这么多游戏却从未在日本以外的地区发行，这多少是一种遗憾。

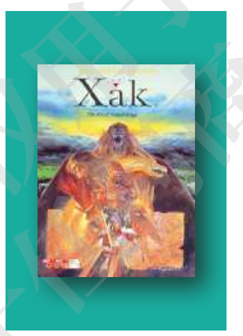
750 年前的诸神黄昏中，魔族异军突起，大地上生灵涂炭，众神们用尽自己最后的力量将世界分为了三个位面——人类世界沙克（Xak）、精灵世界奥森里提（Oceanity）以及恶魔世界西瑟斯（Xexis）。一切都恢复了和平，直到500年后，恶魔领主巴铎（Badu）领导了一场侵略沙克和奥森里提的战争。仅存的神明之一武神杜尔最终打败了巴铎，并将其封印在一座冰山当中。

时至今日，勇者村的少年拉托克卡特（Latok Kart）在父亲失踪后担起了照顾盲人母亲的责任，不幸的被人笑作呆子卡特（Dork Kart）。某日他遇见了一名来自奥森里提王国的精灵使者，并收到一封写给自己的信。父亲失踪后他读起了这封信，从中他了解到某股神秘的力量打破的封印复活了巴铎，而卡特家族则有着武神杜尔的直系血脉，因此他们将是阻止灾厄降临的最大希望。

每代游戏都会紧接着上一部的结尾，记录着拉托克履行他的命运，从谦逊的少年一路成长为武神的继任者。主角拉托克是一个爱情白痴，当面对一群美女为他争风吃醋时，他往往是会感到困惑。随着越来越大的威胁开始在沙克世界中蔓延，冒险一代比一代惊险，直到第三部《沙克传说 3：永恒轮回》（Xak III: The Eternal Recurrence）达到了高潮。这代中拉托克与他永恒的宿敌，同时也是另一位杜尔的后裔卢恩不得不搁置分歧，联手前去讨伐黑暗之神卓姆达兹恶（Zomu Dizae）。

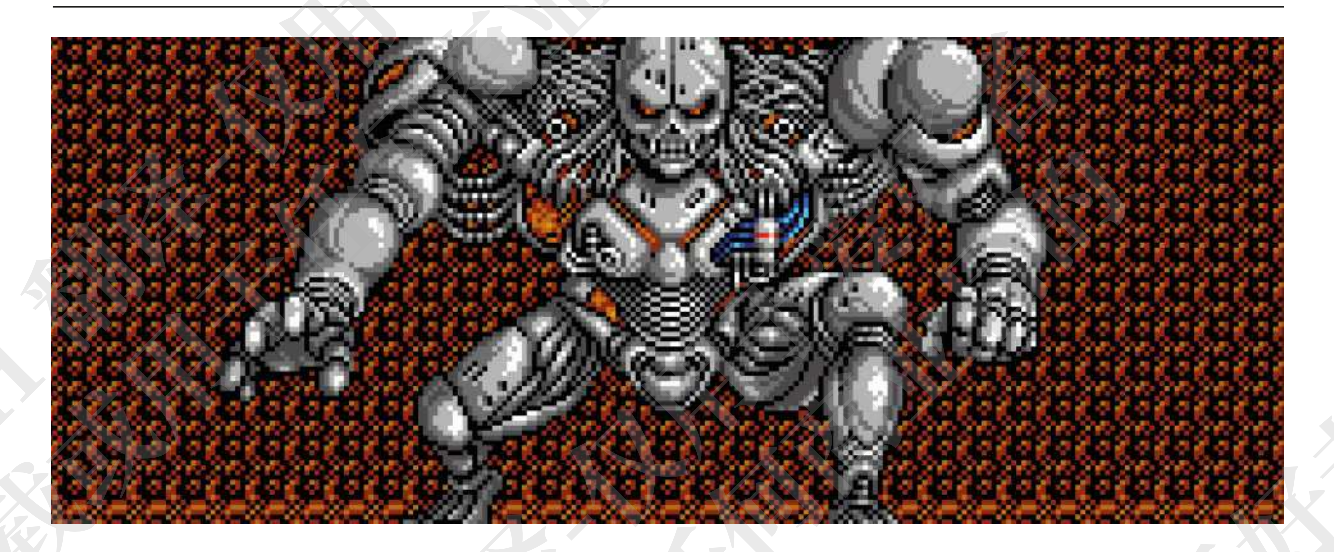
总的来说，《沙克传说》就是一列对于《伊苏》的模仿——前两作甚至在 Falcom 的死对头 Nihon Telenet 的帮助下在 PCE 平台上作为合集发售，就像《伊苏》 1 和 2。不过，它们的美术真的=很棒;前两作美术是由麻宫骑亚(代表作《宇宙战舰抚子号》)设计，而《沙克传说 3》的色调要暗得多，从结城信辉(代表作《天空之艾斯嘉科尼》)重新设计的角色中就能看出这一点。《沙克传说外传：加止尔塔》（The Tower of Gazzel）是《沙克传说》系列中最短的游戏，也是唯一的电脑游戏，可以说是该系列中最冒进的游戏:故事发生在《沙克传说 2》之后，满级了的拉托克来到了一座遍布陷阱的高塔。在无法升级的情况下，玩家必须动用自己的操作、智慧与拉托克的伙伴们到达塔顶。这代与一个简短的跑团模组别无二致，但恰恰这点让它在系列游戏中显得格外亮眼。





《沙克传说》虽说只是众多模仿了《伊苏》的游戏之一，但它也是抄作业抄得最好的一个。

拉托克的正牌 CP ，法师芙蕾・杰巴恩(Fray Jerbarn)也有一款属于自己的衍生游戏，名叫《芙蕾：魔法冒险》（Fray in: Magical Adventure,），这是一款带有 RPG 元素的垂直射击游戏。本作中芙蕾想成为一名强大的法师希望借此打动拉托克，所以她开始了自己的修行之旅，以提高自己的魔法能力。虽说该情节涉嫌性别歧视，但不可否认在 Masato Kanamono （代表作《罪恶克星》Crime Crackers）).的画风下这都是一款可爱的游戏。



《SD 掠夺者》（SD Snatcher）

开发商: Konami | 发售年份: 1990 | 涉及平台: MSX2

虽说小岛秀夫贵为《潜龙谍影》（Metal Gear）系列之父，但他早期的的作品之一却是一款名叫《掠夺者》（Snatcher）的 AVG 游戏。故事发生在未来的新神户市（Neo Kobe City），名叫吉列安斯痞德（Gillian hopes）的男主人公隶属于一个名为 JUNKER 的特殊小队，该小组致力于追捕掠夺人类的仿生机械。主角吉列安希望追寻自己被遗忘掉的神秘过往。虽然故事听起来很像是对于好莱坞，特别是《银翼杀手》（Blade Runner）和《终结者》（The Terminator）等科幻大片的效仿，但强大的世界观设定仍让其成为了一代游戏经典。

在 1988 年发行的电脑原版中，游戏故事留下了一个充满悬念的结局。然而 Konami 的团队并未制作续作，而开发了一款名为《SD 掠夺者》（SD Snatcher，其中 SD 意为“超比例，SD Snatcher”）的奇特重制版。本作不仅从 AVG 改为 RPG 游戏，同时也大改了美术风格，所有角色都呈现一种可爱的 Q 版外表。前作中最出名的画面是一个角色的脑袋被活活扭断，同样的画面到了本作可爱的画风下变得即恐怖又滑稽。玩家的机器人搭档、合金装备、甚至是手持显现设备现在都被称之为“迷你合金装备”（Metal Gear Petit）

《SD 掠夺者》与原版的剧情大差不差，尽管只是将后者需要通过点击命令进入的场所换成了如迷宫般的地下城或是其他可以供玩家探索并 NPC 交谈的地点。本作战斗画面采用了第一人称视角，敌人几乎也都是某种机器人。比起让直接选择攻击敌人，该游戏将战斗画面划分为一个网格图，供玩家能够瞄准敌人的各个部位。有几种不同效果的枪械可供选择，不过弹药都是有限的。

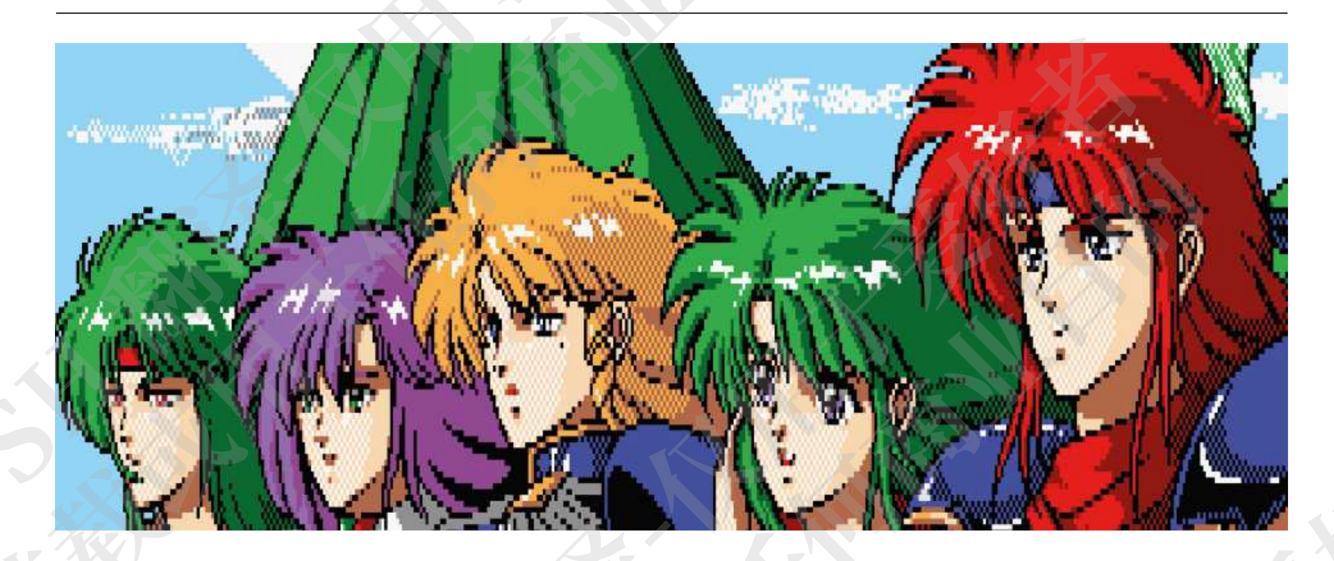
这就让本作与其他 RPG 游戏的战斗策略做出了区别，因为玩家可以逐一瘫痪敌人的各部位，再加上像素风的机械设计真的很顶。游戏中并没有“暗雷”设定，因为敌人会直接显示在地图上，当然你也很难躲掉他们就是了。确实，接连不断的地牢探索和战斗也意味着本作没有原版游戏那么的文本量。不过音乐都是全新的，并且和许多Konami 的 MSX 游戏一样，本作也用到了 SCC 声音芯片来增强音效。



本作的故事也不完全照搬原版，因为本作中有了一些新的场景，比如有一个崇拜掠夺者的邪教，还有一个故事发生在游乐场，而该乐园则是为了掩盖掠夺者工厂的幌子。游戏也在恰当的地方结束故事。当原版《掠夺者》最终被移植到主机上时(第一次是在 1992 年的 PC Engine CD 上，然后是 1994 年的 SEGA CD 上)，它们的结尾也更贴近本作。虽说原版上了很多平台，但《SD 掠夺者》一直被忽略，并且从未在 MSX2 之外的平台上再发行过。



《掠夺者》中最著名的一个场景就是发现同事 **Jean-Jack Gibson** 时，他的脑袋已经被扭掉。在《**SD** 掠夺者》中用可爱的 **Q** 版角色还原这一场面时多少有点黑色幽默。



《翡翠龙》（Emerald Dragon）

开发商: Glodia | 发行年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, FMT, MSX2, X68, PCECD, SFC

很久很久以前，在伊述邦（Ishuban），人类与巨龙相对和谐地生活在一起。但是但两个种族间的矛盾终究还是爆发了，巨龙们受到了诅咒不得不从次元裂隙中逃离家乡，最终在另一个名为“龙之乡”（Draguria）的世界定居下来。几个世纪过去了，两族间已无任何联系，直到一艘搭载着一个人类小女孩的船被冲到了“龙之乡”的海岸边。一条名叫阿图沙（Atrushan）的龙发现他们，它收养了这个小女孩并给她取名为塔姆琳（Tamryn）。阿图沙对塔姆琳视如己出，一眨眼十二年过去，塔姆琳却想念起她在伊述邦的家。于是临别前阿图沙赠予了塔姆琳一个号角，说如果遇到危险时可以吹响它。果不其然，仅仅几年后，阿图沙就听到了次元门彼端传来的呼救。阿图沙使用了一个咒语，让自己变成了人类的形态并回到了人类世界，在那里他发现邪恶的领主特尔达蒂斯（Tiridates）正试图征服整个伊述邦。所以阿图沙不仅要拯救他的养女，而且还要消除最初流放他们一族的诅咒。

即便在 1989 年的一众 RPG 游戏中，《翡翠龙》（Emerald Dragon）的背景设定都算得上是复杂，但这也是其优势所在。上世纪 80 年代是 RPG 开始脱离砍杀类和地牢探索类玩法，开始转向重叙事的一个时期。游戏中有十几个个性鲜明、对话活跃且会定期相互打趣的队友，对现在许多 RPG 来说都是很常见的设定，但与《最终幻想 2》（Final Fantasy II）和《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest）等同期的 FC 游戏相比，《翡翠龙》可谓是走在了时代的前列。木村明広的精美人设搭配上佐藤天平（Tenpei Sato）动听的配乐让这部游戏从开场动画就技惊四座。而后者佐藤天平日后则凭借着在“日本一”（Nippon Ichi）公司游戏里作品而名声大噪。



由于游戏最初是在 PC 平台上发售的，因此《翡翠龙》的玩法相当的粗糙。游戏的战斗系统源自该团队的上一部游戏《ZAVAS》，也就是和《创世纪》非常相似的俯视视角战斗。玩家只能控制主角（也就是“阿图沙”），并且在轮到下一个角色回合前，玩家只能移动很短的距离。然而，其他角色都是由智障般电脑 AI 控制和管理的，这就很糟心了，因为如果有角色死亡那么游戏也就会结束。还有种种其他的问题，比如地图太大，且毫无指引可言，以及各平台上层出不断的各色 BUG。

然而，随着 1994 年 PCE 版的发售，游戏迎来了二次新生。这款游戏由 Alfa Systems(曾负责《伊苏》 TG-16 CD 版的移植)开发，桝田省治 (Tengai Makyou)负责监督，他修复了许多问题，添加了全新的配音和过场动画，并将其变成了其平台上最好的 RPG 之一。SFC 版于 1995 年发行，就像许多 CD ROM 转到 卡带 的游戏一样，这部缩减了许多内容，删除了部分区域和大部分过场动画。虽然它不那么完整，但它仍然保持了优秀的故事，毕竟游戏的底子摆在那里。



《翡翠龙》的电脑版本存在一些问题，但 **PCE CD 版本的优化使其成为该平台上最好的 RPG 游戏之一。**

《Zavas》

开发商: Glodia | 发售平台: 1988 | 涉及平台: PC88, PC98, X68

魔王达戈（Darg）如今已经复活，大地生灵难逃灭顶之灾，游戏男主是一名叫做马蒂（Marty）的青年，他的家园受到了魔王达戈的波及而被摧毁，因此马蒂向天宣誓此仇必报，而上天也回应了他的请求——赐予了他一副金刚不灭的身躯助他完成复仇大业。

《Zavas》这款游戏在当时之所以新颖，原因有很多，但主要是因为它地图尺寸有 15000 个区块之多。许多角色可以加入到马蒂的冒险中，尽管这些人需要每天支付支付对应的报酬。此外玩家还要让自己和角色们都吃饱喝足，否则玩家结束每天的扎营后会发现角色的生命值都没能恢复。除了和他们对话外，玩家还可以给这些角色提供食物和酒水，或是找他们单挑。游戏战斗以俯视视角呈现，但玩家只能控制主角一人，其余同伴都是由电脑 AI 控制的。

本作由三遊亭 圓丈负责设计，作为落语演员的他同时也是一名超级游戏迷，并且在游戏杂志《Popcom》上也有自己的专栏。（实际上给予主角不死身神明的脸就在照着他画的，这单有点破坏了游戏的沉浸感）。然而，由于一些开发中的分歧，他实际上并没有在这个计划中得到认可。考虑到游戏世界的巨大规模，玩家需要花很长时间才能完成任务，况且这还是个半成品。尽管如此，这款游戏仍然非常受欢迎，并因此推出了续作，在续作中玩家可以扮演三个不同的角色(王子、渔夫和商人)，并且它也为 Glodia 包括《翡翠龙》和《艾尔萨克》（Alshark）在内游戏奠定了一套游戏系统。不过与这些游戏不同的是，《Zavas》从未移植到任何的游戏主机上。





《Zavas》的世界绝对是巨大的，而且它为其开发者后来的游戏奠定了基础。

《艾尔萨克》

开发商: Right Stuff | 发售年份 1991 | 涉及平台: PC98, FMT, X68, MCD, PCECD

《艾尔萨克》（Alshark）的故事发生在一个由三个国家势力把控的宇宙当中。主角是一名叫做希恩（Sion）的男孩，当一颗陨石坠落在他们星球上后，他的生活被彻底地改变了。在前去调查的过程中，希恩女友的父亲被人夺舍杀害了希恩父亲。劫后余生的他为了找到灾祸的根源，必须穿越政局波诡云谲的银河系，开始了一场星际冒险。.

这款游戏是 Right Stuff(该公司由 Glodia 的前员工组成)的首款游戏。大部分工作人员都曾参与过《翡翠龙》的开发，包括监制兼编剧 鈴木博之、角色美工 木村明広 和音乐人 佐藤天平。因此，在很大程度上，不管是看还是玩起来本作都像是科幻版的《翡翠龙》，包括战斗系统，玩家只能控制希恩，由电脑控制其他所有人。这款游戏的美术效果非常好，角色涉及到了机器人和生化改造人。在太空探索过程中，你可以在俯视视角下直接驾驶你的飞船，并引导它从一个星球到另一个星球。你也会在太空中遇到敌人，这里的战斗以射击游戏的形式呈现，类似于 Konami 的《时空飞行员》（Time Pilot）。



游戏的概念很酷，但怎奈何早期 PC 版游戏都很糙，特别是本作那没有边际的空间探索更是如此。虽然《翡翠龙》的主机移植版中进行了了优化，但《艾尔萨克》的 Mega CD 和 PCE CD 版本却没有任何改善，玩起来依旧生硬。然而，太空歌剧题材的 RPG 游戏实在稀缺，因此光凭这一点就足够趣。



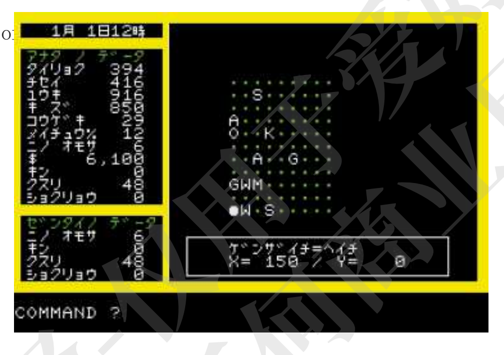
任何太空科幻题材 RPG 游戏都是值得珍藏的艺术品，尽管《艾尔萨克》并非《梦幻之星》（Phantasy Star）。

《地底探险》（Chitei Tanken）

开发商: Koei | 发行年份: 1982 | 涉及平台: PC80

《地底探险》（Chitei Tanken，“Underground Explo心历险记》日文版的标题）被认为日本诞生的第一款原创 RPG 游戏。游戏一开始玩家需要选择 5 名前去冒险的探险家（每次开局角色的属性都是随机的），然后花上一笔钱去购买（或是出售）黄金、药品和食物等物品。之后玩家将会深入地穴并与敌人展开战斗，其中就包括了日本电影中的高人气怪兽的哥斯拉（Godzilla）、拉顿（Rodan）以及魔斯拉（Mothra）。不过与众不同的是，游戏中并不会给玩家一个可以探索的直观画面，而是只有坐标轴以及各类游戏数据，要是没有游戏手册的帮助，绝对让人摸不着北。而游戏的武器则会通过画面最低端的小图标呈现，除非玩家有枪，否则下方图标永远都只是一个拳头的图形。

本作属于光荣公司（Koei）“模拟游戏”（Simulation）系列之一，该系列包括了襟川阳一的处女作《川中岛合战》（The Battles of Kawanakajima），这是一部策略类游戏同时也是科题游戏《银河英雄传说》（Nobunaga’s Ambition: Ginga Senryaku）的前身。此外该系列还有襟川阳一的另一部作品《投资必胜学》（投资ゲーム），不过本作的主题聚焦在了股市上面。事实上，当时的光荣并没有使用“角色扮演游戏”这一专业名词，而是将《地底探险》宣传为“模拟类游戏”。尽管游戏中没有经验或关卡的设定，但早期的 RPG 元素（诸如组队、探险、资源管理、回合制战斗）你还是能从中窥知一二。





日本史上第一款角色扮演游戏？这得看你怎么定义什么才是 **RPG 了……**

《间谍大作战》（Spy Daisakusen）

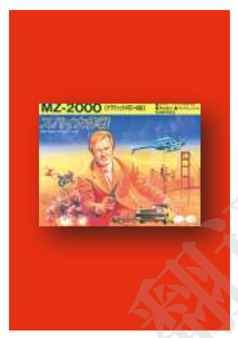
开发商: Pony Canyon | 发售年份: 1982 | 涉及平台: PC80, MZ

《间谍大作战》（Spy Daisakusen）字面解释上是“间谍行动”（Spy Operation）的意思，但这也是 60 年代经典电视剧《碟中谍》（Mission: Impossible）的日版叫法。游戏中也存在着大量的致敬，比如在接到一个潜入敌方建筑的图书馆窃取秘密文件的任务时，玩家被称呼为“Mr. Phelps”。游戏场景包含六个楼层，每层十个房间总计 60 块区域（外加走廊）可供玩家探索。

包括玩家间谍每局的初始属性在内，游戏中大部分内容都是随机生成的。之后玩家便会进入一件武器库选一些趁手的家伙，比如火焰喷射器、突击步枪以及冲锋枪诸等，其中还一些有趣的道具，比如爆炸公文包和毒气手榴弹之类的。然而受角色力量值的限制，如果装备过多，你会直接栽倒在敌人的大门前。

这栋建筑共有六层组成，每层中都有一条连接着各个房间。在这一部分中，玩家将以第一人称视角探索每个房间，而游戏的目标则是要在各个房间中搜寻物品，只不过有时会遇到敌人。一旦狭路相逢，游戏便会出现房间的俯视图，敌人则会以圆点的形式表现在图中。玩家这时可以选择该如何攻击（直接开枪或是狂轰乱炸）以及该用何种武器。由于每局游戏地图都是随机的，因此玩家每局都是一次全新的挑战，不过游戏电梯有个不好的设定，就是会随机电击（并干掉）玩家，所以这游戏并不公平。与许多早期游戏一样，这款游戏更像是一款冒险游戏，而非角色扮演游戏，尽管其包装上自称是后者。





又是一款“拟真类游戏”，尽管第一人称视角以及对于装备和战斗的侧重让它感觉更接近“RPG”。

《巨龙与公主》（The Dragon & Princess）

开发商: Koei | 发售年份: 1982 | 涉及平台: PC80, PC88

光荣（Koei）的下一款游戏《巨龙与公主》（The Dragon & Princess）则更接近与现代意义上的角色扮演游戏，尽管他们将其定义为一款“奇幻类冒险”（fantasy adventure）游戏。光荣将这款游戏的成就归功于“Y”、“Hayase”以及“Locke”，尽管我们到现在也不知道这老三位的真实身份。

游戏内最初的设立目标是国王命令玩家前去消灭一群山贼，但随后便把从恶龙手里解救公主的重担交付给玩家。游戏开始时，玩家要为五名主角挑选名字，且这些角色的属性都是预设。游戏大部分时间就像是一款文字冒险游戏，玩家只能通过从一个区域跳转到另一个区域的形式往返于主要城镇与旷野之间，移动则需要通过通过数字键盘（numpad）和字母命令来实现，所以玩家不用每次都输入完整的单词也是可以的。

当玩家进入荒野时会遇到随机的遭遇战，这也有稀有种唯一采用非文字形式呈现的部分。游戏的战斗部分与后来的 SLG 游戏颇为相似——战斗场景被以棋盘网格的形式进行划分，玩家则需要操控五名角色来与敌人战斗。玩家角色可在战斗中获取经验值，此外还可以通过装备武器来增强他们的能力。有时进入一些建筑内可以获得宝贵资源，哪怕





是对敌的强盗也能被你抢得连裤衩都不剩，这一元素一直到后来的《火焰纹章》（Fire Emblem）等游戏中你也能看到。

不过游戏的地图挺让人迷惑的，并且与当时大多数 RPG 游戏中一样，其设计得极不合理，但倒不影响其是一部有趣的游戏，特别是对于那些想要了解这部 JRPG 游戏历史重要一环的粉丝们来说，这部游戏有粉丝翻译的英文版。

这是一款混合了文本和图像元素的游戏，这可能是现在第一个被认为是“RPG”的游戏。

《法老胡夫之谜》（Khufu-Ou no Himitsu）

开发商: Koei | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88, FM7

《法老胡夫之谜》（“The Secret of King Khufu”）的广告中吹嘘本作是日本开发的第一款 RPG 游戏，哪怕这马上就引起了非议。游戏中玩家将操控一名探险家深入金字塔探险传说中法老的宝藏。

虽说早期的日本 RPG 游戏都是在模仿《巫术》（Wizardry）或《创世纪》（Ultima）等游戏，但这款游戏却与众不同，因为它更像是 Epyx 1979年出品的《地牢任务》（Dunjonquest）系列游戏之一（该系列包括了《地牢任务：阿帕莎神庙》（Temple of Apshai）、《地狱火之战士》（Hellfire Warrior）、《圣石传说》（the Datestones of Ryn）等游戏）。与光荣当时许多的游戏一样，本作包括耐力、食物以及攻击成功率等数值属性都是随机生成的。游戏本身是一款非常简单的地牢探索游戏，玩家仅需挨个房间窜，收集道具并与敌人战斗。游戏每个房间都相当小(尽管每个房间都有一个名字)，虽然玩家可前往新的房间，但再也无法回头。然而，游戏中也存在着分支路线，不过每次地图看起来却都是一样的。

游戏的战斗方式就是直接撞向敌人（包括像是蝎子和蜘蛛这样的昆虫）就会开始攻击，直到其中一方倒下，因此找寻到的武器会有很大用处。角





色的耐力和食物会一直消耗，但玩家找到了补给便可对其进行补充。

尽管游戏标题称自己是一款“随机性角色扮演游戏”（Roll Playing Game），但除了一些简单的角色属性外，它仍然非常的简陋，甚至与《地牢任务》系列相比亦是如此。游戏的道具类型有限，而且碍于游戏的线性设计，本作的地图种类也不算多。尽管如此，这仍是一段有趣的历史，尤其考虑到当时《地牢任务》系列从未在日本发行过这件事。

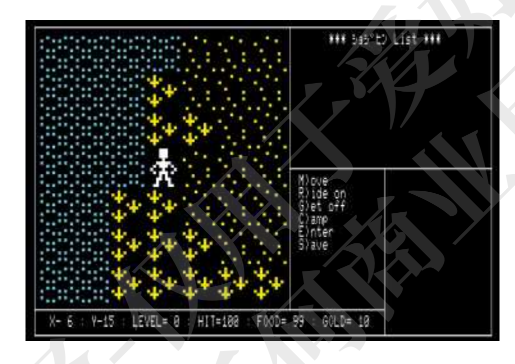
这款金字塔探索游戏可能过于单调而不能被视为 RPG，但它并不是唯一一款与西方游戏系列相似的游戏。

《圣剑传说》（Seiken Densetsu）

开发商: Compaq | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88

《圣剑传说》（Seiken Densetsu）也被译为《Legend of the Holy Sword》，不过它与后来 Square 的同名游戏系列（也被称作传说系列）毫无关系。本作由 Compaq 开发，本身也是一部非常标准的模仿《创世纪》（Ultima）游戏。在游戏开始创建并给角色分配好属性值后，玩家便会来到游戏的大地图上。游戏光是移动方式就够劝退人的，因为每当玩家要移动一格，都必须用“M”键来选择“移动”（Move）命令才行。当玩家遭遇敌人时，玩家可以选择想要战斗的回合数，每回合都会用简笔画的形式向玩家展示战斗直至结束。本作的游戏目标是找到四把圣剑拯救陷入沉睡的公主。

玩家可以进入看起来与《创世纪》中别无二致的城镇，城镇中每房屋和所处位置都是靠英文字母描述的。除了武器和盔甲，你还可以购买各种交通工具，包括自行车、马、船和魔毯。你也可以买露营装备，以及钓鱼设备。与同时期大多数 RPG 游戏一样，玩家需要食物才能生存，而食物也可以通过购买获得。打败敌人可以获得经验值，你也需要寻找金币来购买更多道具。在世界地图上也有一些角色会给出一些模糊的提示。



因此与同时期发售的其阿他类《创世纪》玩法，诸如《波伊波斯》（Poibos）和《地下城》（Dungeon）等游戏相比，《圣剑传说》显得有些单调，因为玩家只需要扮演一个角色，而且游戏中也没有地牢探险的部分。



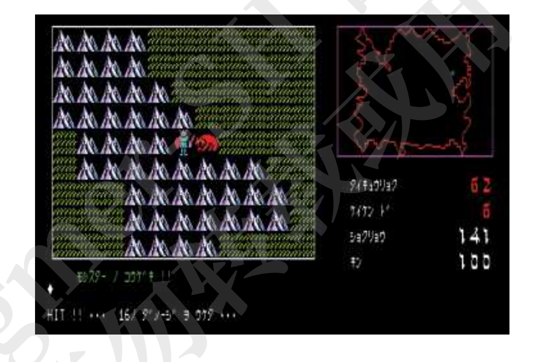
本作与 Square 的同名游戏系列毫无关系，事实上“圣剑、传说”这些词组在 RPG 游戏中经常出现。

《地下城》

开发商: Koei | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88, FM7

光荣（Koei）于 1983 年发行的《地下城》（Dungeon）通常被认为是日本第一款 RPG 游戏。但我们目前已经见到了太多与之相悖的例子，其中不仅有像是《间谍大作战》（Spy Daisakusen）这类模棱两可的存在，也有《巨龙与公主》（The Dragon & Princess）、Falcom 《全景岛》（Panorama Tou）等一系列在同时期发售的游戏。单从游戏核心来讲，这款游戏在玩法上与早期《创世纪》（Ultima）非常接近。《地下城》新增的系统可让玩家从五个角色（战士。法师、僧侣、盗贼以及忍者）中选择一个然后随机初始属性。之后玩家就会被随机丢到扎格斯岛（Zargos）的某处区域中开始游戏，而你的最终目的则是要找到失落的黄金之城（El Dorado）。岛上除了四处游荡的怪物外，还散落着一些城镇以及许多通往（名义上的）地下城的入口。玩家的每个次行动都会消耗体力，此外也要注意食物储备，因为它们也会不断地被消耗。

游戏城镇完全以文字界面方式呈现，玩家可以通过对话界面来购买食物和道具，但到了地下城又会变成第一人称视角。战斗始终是一对一的，敌人平时会在地下城中半实时移动。角色总共有四种物理攻击方式（外加魔法咒语）以及四种防御动作。敌人形象虽然都是静态图，但在 PC8 8版本中表现得很好，而 PC80 版本的分辨率要低得多，敌人以单色像素呈现。虽然地下城只有五层，但底层却大得离谱，似乎覆盖了全岛范围。



从历史角度来讲，《地下城》要比同时期游戏有趣不少——虽然作为《创世纪》的模仿者，且很粗糙，但同时期的游戏又何尝不是这样呢？



《地下城》可能是一个非常普通的游戏，但它迷宫似乎是整个游戏世界那么大。

《剑与魔法》（Ken to Mahou）

开发商: Koei | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88, FM7

这是另外一款出自光荣（Koei）之手的 RPG，游戏发售于 1983 年 8 月，且本作的日文标题《剑与魔法》（Ken to Mahou）和英文标题《Sword and Sorcery》一样如雷贯耳。游戏有一个非常标准的奇幻故事背景，某王国的公主被一个邪恶巫师绑架，而玩家则必须历尽千辛万苦前去营救她。一开始玩家要从战士（Fighter）、白骑士（White Knight）、黑骑士（Black Knight）、人类（Human）、朝圣者（Pilgrim）、德鲁伊（Druid）、巫师（Wizard）、矮人（Dwarf）和精灵（Elf，不过在某些版本里被错拼成了“Fairly”），之后玩家就会被送到初始区域，你可以先探索城堡或城镇，然后在到到野外进行冒险。 游戏的探索部分设计类似于《创世纪》（Ultima），不过玩家也会在大地图上遭遇一些随机的战斗。战斗采用的是一对一的回合制设计，尽管除了直接攻击外游戏还细分出了一些指令，其中包括三种类型的物理攻击、三种不同的防御、移动以及法术咒语。也正因为如此，将战斗机制理解为“石头剪刀布”的猜拳而不是数值对抗能更好协助你进行游戏。但即便如此，本作的难度依旧非常高，因为玩家一上来就会经常遇到巨强的飞龙敌人，在这种情况下角色前期基本九死一生。



虽然游戏横跨了多个平台，但但 PC80 版在画面上是最有趣的，因为它所有图像都是靠计算机字符拼凑而非像素构成的。头部和盾牌以“0”指代，手臂显示为“/”，身体被渲染为白色的正方形或三角形，可谓是创意十足。



“字符图”的美术风格一直被严重低估，在一些有趣的日本 PC 游戏中也可以找到这种艺术风格比如《猫捉老鼠》（Mappy）的 MZ-700 版本。

《Arfgaldt》

开发商: ASCII | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88, FM7

当我们讨论那些早期的日本 PC 游戏时，经常会有人问道：“这能算是 RPG 吗？”而答案通常可归为一句话“是也不是，这得看你要如何去定义什么是 RPG。”而以这部《Arfgaldt》为例，答案是肯定的，因为他几乎涵盖了所有的相关特征。这款游戏最初以代码的形式发表于《ASCII》杂志上，后来才又以磁带的形式发行。

游戏完全以文本形式展现，并且提供了一个预设的角色以让玩家探索世界。游戏中会显示一份有关角色所有状态的数据报告，其中包括了角色当前所处位置，六角形地图上XY轴的坐标（地图在杂志或包装说明里），以及每个可能的分支选项。玩家也可以选择去狩猎怪物，一旦遭遇目标就会进入回合制的战斗中，尽管战斗中能选择的只有战斗或逃跑。如果玩家偏离了主道也会遭遇到随机的战斗。你可以找到宝藏以及食物让自己免于挨饿。随着战斗次数的增加角色等级也会随之上升。你也可以找到同伴加入你的旅程，游戏也不会现在同伴人数，前提是你能喂养得起。设想一下，一个由几十名战士组成的军团在乡间小路上散步，胖揍一切又何尝不是一种有趣的消遣。



本作的标题也有着非常重要的历史意义。虽然各方信息来源都将本作的英文标题翻译了“Arfgaldt”，但在原版中的日文拼写与《勇者斗恶龙》初代的阿雷夫加尔德（Alefgard）王国基本一致。所以几乎可以肯定，堀井雄二绝对玩过这款游戏并致敬了这部游戏名。



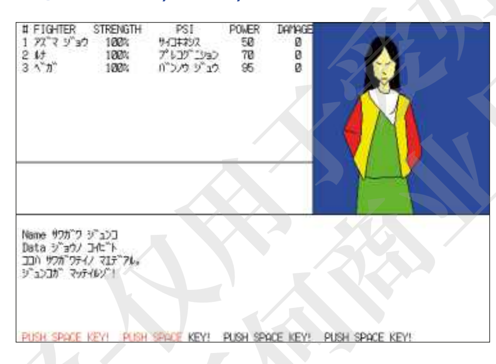
这款游戏并没有什么特别之处，但它的名字本身就证明了它在日本 RPG 中的重要性，因为它很有可能启发了后来的《勇者斗恶龙》。

《幻魔大战》（Genma Taisen）

开发商: Pony Canyon | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC60, PC88, FM7

《幻魔大战》（Genma Taisen）是平井和正与石森章太郎于 1967 年创作的一部科幻题材漫画，该作直译过来为“幽灵与恶魔的战争”，又名《Harmagedon》。漫画大概讲的是高中生东丈（Jo Azuma）与生化人维加（Vega）、特兰西瓦尼亚公主露娜（Luna）三人一同运用超能力击败幻魔大王（Genma Daioh）的英雄故事。该作于 1983 年推出了一部剧场版，这部剧场版同时也是也是 Data East 制作的视频交互（FMV）游戏《百魔大战》（Bega’s Battle）的基础片源。

该作的另外一款电脑游戏则由 Pony Canyon 在 1983 年发行。与早期同类型游戏一样，可以笼统地将其归类到 RPG 游戏中。游戏中没有任何探索或是可活动的要素，只是分为了几个战斗画面让主角团与各类敌人对抗。战斗画面上方会统一罗列东丈、维嘉和露娜的属性连带他们的精神力（PSI），然后游戏会让你选择敌人进行攻击，之后就是一些列的对话选项，回答通常会是“是”或“否”。根据玩家的选择，要么成功造成伤害，要么受到伤害，更有甚者会被瞬间秒杀。



游戏战斗中似乎不存在任何的计算公式，因此玩家能造成的伤害全部取决于预设的选项。鉴于此，准确来说这款游戏更像是一部披着 RPG 皮的 AVG 游戏。而某些版本中甚至只有文本描述，而另一些版本只是在画面角落用简陋的字符显示；其中很多看起来都有点 Low。



《幻魔大战》是第一部与漫画（或动画）官方合作的游戏作品，当然也不会是最后一部。

《阿波罗》（Poibos）

开发商: Zatsoft | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC60, PC80, PC88, PC98, FM7, MZ, X1

《阿波罗》（Poibos）是由 Daimyou Microcomputer 发行，且几乎登陆了当时所有的电脑平台。虽然同时期诸如《圣剑传说》（Seiken Densetsu）和《地下城》（Dungeon）等 RPG 游戏多为经典的西方奇幻背景，而《阿波罗》却是第一款科幻主题游戏。其灵感来自于《星球大战》，而游戏的标题则是对于福玻斯（Phoebus），也就是罗马神话（对应希腊神话中的阿波罗）中的太阳神的名字的错误拼写。

游戏的背景故事其实还蛮酷的。克兰国（Krane）的暴君“黑帝”（Dark Emperor）摧毁了阿波罗星，并俘虏了其上少数幸存下来的居民，而主角约格（Jorg）正在其列。主角需要逃出监牢，找寻幸存的阿波罗星居民并逃离星球。游戏中除了几个通关所需的关键角色外，还有大约 20 个隐藏队友，尽管队伍一次只能加入 6 个。

游戏的探索画面集中在一个小窗口中，其中最显眼的一个正方形图标代表作主角所处的位置。在战斗中，玩家可以在 0~100 之间为选择成员的攻击值和防御值。通过权衡数值和攻击倾向，玩



家可创造出比当时其他 RPG 更复杂的策略。由于所有的角色都是逃亡者的身份，所以武器的唯一获得途径就是从被击败的敌人手中夺取，尽管在多次使用后它们会耗尽能量。

副标题“逃亡”表示了这只是游戏的第一部，但不幸的是开发商在本作发售之后就倒闭了，所以第二部也就没戏了。不过尽管如此，它仍然是早期日本 PC RPG 游戏中更有趣且更具创新性的一款。



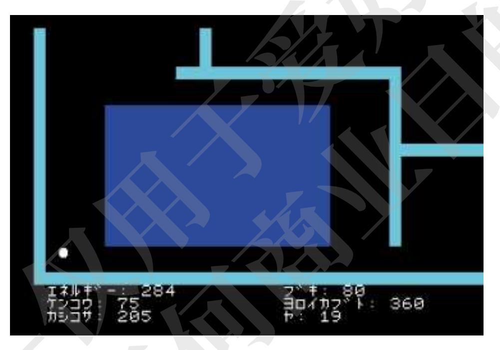
《阿波罗》的第二部与《黑玛瑙之谜》（The Black Onyx）的续作《月之石》（The Moonstone）同属日本早期的 RPG，却从未发行过。

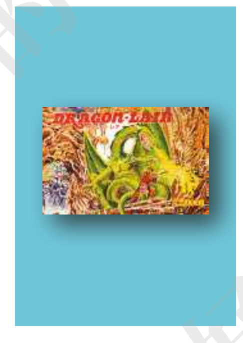
《龙穴》（Dragon Lair）

开发商: Fugen Electronics | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC80, PC88, FM7

《龙穴》（Dragon Lair）是一款类似于 Automated Simulation（或 Epyx）《地牢任务》系列的简单的动作 RPG 游戏。游戏开始时玩家需要在商店中用有限的金币来购买装备，然后就可以出发去探索一个规模巨大的迷宫。游戏中所有的物体都是以一个彩色圆点的形式呈现——白色的圆点是游戏主角，装备是黄色的，而宝物和治疗药水（乃至陷阱）都是绿色的。敌人都是红色的，画面上方弹出的文字窗口则会帮助玩家辨认敌人的种类（吸血鬼、狼人什么的）。有时画面中会布满红色的小圆点则会是小蜘蛛之类的东西，虽然它们不会移动，但还是躲开为妙。除了收集财宝外，玩家必须要找寻迷宫深处的金龙（Golden Dragon），同时还要在对付敌人同时注意自己的的耐力。每局游戏迷宫布局相同，但实际内容是随机的，你也可以寻找隐藏的通道来发现更多的宝藏，但这往往会导致游戏崩溃。

而这款游戏背后的故事才是最有趣的部分。据开发商 Fugen Electronics 称本作 FM-7 版的诞生完全要感谢两位美国的开发人员——John 以及 Patty Bell。这两位正是 Crystalware 公司的所有者，该公司开发并发行了大量面向 Apple II 以及 Atari 8-bit 电脑的游戏。其中《厄舍古屋》（House of Usher）和《苹果园之下》（Beneath the Pyramids）两款游戏与《龙穴》颇为相似，因此到底是他们为日本 PC 开发了《龙穴》，还是他们将游戏构思授权给了 Fugen 开发这款游戏，或者只是 Fugen 剽窃了他们的创意，我们就不得而知了。





《龙穴》（与那款激光碟街机游戏毫无关系）与《黑玛瑙之谜》（the Black Onyx）类似，都是因为早期的日本 RPG 会和一些非日本开发者产生联系。

《勇敢的珀尔修斯》（Courageous Perseus）

开发商: Cosmos | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, FM7, X1, MSX

《勇敢的珀尔修斯》（Courageous Perseus）是最早一批在日本发行的 RPG 游戏之一，同期发行的还有《屠龙者》（Dragon Slayer），且比《梦幻仙境》（Hydlide）早几个月发售。然而这部游戏几乎没啥存在感，主要因为后两款游戏要么续作接二连三地出，要么就是有许多的重制版和移植版，而本作则都没有。本作讲述了希腊英雄珀尔修斯的故事，游戏中他探索了一个由蛇发女怪统治的岛屿，目标则是要收集三个女神雕像或 12 个星座符号。

游戏地图相当开放，尽管许多无法通过的山脉和森林让其步履维艰。战斗很简单，你只要按住一个按钮，撞到敌人就可以攻击。一开始，珀尔修斯很弱，无法杀死大多数敌人，所以你需要找到并击败较弱的敌人，杀死他们来慢慢增加你的进攻和防御能力，最终让你能够对抗更强大的敌人。被击败的敌人也不会复活刷新，所以岛屿会慢慢变得愈发荒芜。然而，游戏中并没有指示你应该面对哪些敌人，尝试与犯错在游戏中非常常见。（当你在筏子上的时候，一定要注意螃蟹，因为它们可以轻松秒杀你。）你还必须处理你的体力值，无论你是否战斗，它都会下降，并通过在整个岛屿上寻找剩余的铃铛来补充。

《勇敢的珀尔修斯》全程基本上就是不停地刷刷刷，但它的难度实际上远低于后继而来的大多数 RPG 游戏，因为你一旦熟悉里敌人的攻击套路，打败它们绝非难事，且远远比《迷城国度》中要先学习黑魔法才能传送要来的简单。





作为日本最早的 ARPG 游戏之一，《勇敢的珀尔修斯》并未推出过任何的主机移植版或是续作，因此它最终被人所遗忘。

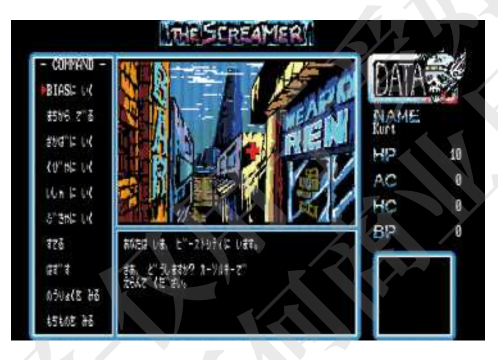
Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com

《尖叫者》（The Screamer）

开发商: Magical Zoo | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC88

199X 年，面对着粮食短缺危机，日本成立了一间名为 BIAS(生物人工智能系统)的基因实验室以寻求解决方案。可第三次世界大战终究还是爆发了，一多半的人类因此从地球上消失。尽管仍有人类幸存下来，但由于资源的短缺，BIAS 中心及其中怪异的神秘生物在很长一段时间内被遗忘在一边。由于当时政府已无能力应对，于是便悬赏召集雇佣兵负责清除，而他们则被人称为“尖叫者”。

这款第一人称地牢探索游戏无可挑剔的场景设计和一些令人难以置信的美术，共同构成了一个赛博朋克风格的生化恐怖后启示录故事。游戏内所映照的气氛让人很难相信这是款 1985 年的游戏。尽管它很简单，肮脏的大厅和昏暗的走廊，以及里面可怕的变种人。在“野兽城”(Beast City)这个围绕 BIAS 实验室建立的聚落中居住着千奇百怪的居民，“尖叫者”的同伴包括一个皮鞭纳粹女和一个面具钩爪男。游戏的核心脱胎于《巫术》（Wizardry）并加入了一些有趣的设计。





可惜《尖叫者》（The Screamer）基本上很难玩下去。不太同于需要构筑小队的回合制战斗，本作战斗是让玩家控制但单名角色以后侧视角呈现的。然后游戏的战斗设计非常糟心，特别是它还有一个一单角色阵亡就会删除存档的永久死亡机制。《尖叫者》是一款需要被重制的作品，虽然传闻有一款正在开发中，但传闻终究是传闻。

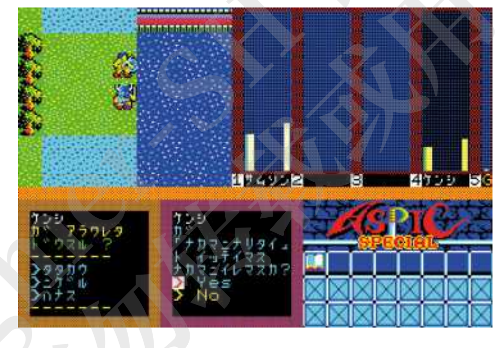
Magical Zoo 公司更出名的是他们的教育和工具类软件，所以《尖叫者》可谓是他们向游戏发起的一次罕见的冒险。

《魔蜥》（Lizard）

开发商: XtalSoft | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC60, PC88, FDS

《魔蜥》（Lizard）和《恶蝰》（Aspic）是 XtalSoft 开发的两款相互关联的 RPG 游戏。在最初发行于 1984 年的《魔蜥》中，玩家的目标是登上塔顶，从魔蜥手中寻获真理之书并以此拯救公主。这是一款标准的第一人称地牢探险游戏，担当进入战斗时，玩家便会与敌人（甭管是什么东西显示的都是蜥蜴精）展开较量。仅需按下攻击命令后，拥有更高属性或更高血量的角色便会取的胜利。虽然游戏提供了三种可选择的角色职业（战士、盗贼以及游商），但它们无实质区别。

两年后也就是 1986 年，内容更完善的续作《恶蝰》发售了。主角没换，只是名字改为了“参孙”（Samson），而国王派给他的任务便是消灭游戏标题的邪恶蛇王“恶蝰”。这代游戏有了一个真正的世界；与前作一样，游戏中的城镇、洞穴等各种建筑都能以第一人称视角探索。战场上碰到敌人会被拉入战斗画面，尽管视角换成了侧面，但战斗逻辑和前作并无区别。Bothtec 作的 FC 磁碟机移植版由于像素分辨率降低因此画面更糟糕了，并且由于战斗变成了即时动作的，最终效果变得十分糟心。





不过游戏倒还有一个很酷的神转折。当主角击败“恶蝰”返回城堡时，却遭到了国王的驱逐，因为国王认为主角已经遭到了诅咒。所以你一气之下冲进了城堡手刃了国王，事实证明国王是对的——因为“恶蝰”的灵魂是不灭的，每当它被死去时灵魂便会杀死他的人体内，就当时情况，这个人便是你……真够黑暗残酷的。

《魔蜥》的续作《恶蝰》那令人震惊的结局仍然是早期 **RPG** 游戏中最悲惨的结局之一。

《犍陀罗：佛之远征》（Gandhara: Buddha no Seisen）

开发商: Enix | 发售年份: 1987 | 涉及平台: PC88, PC98, X1, MSX, FM7

《犍陀罗：佛之远征》（Gandhara: Buddha no Seisen）是一部改编自佛教神话的动作 RPG 游戏，游戏主角要在虚空藏菩萨的指引下从恶魔的手中拯救世界。设定中游戏内存在着六个位面，也就是六个作战场景——人间界、地狱界、恶鬼界、畜生界、修罗界以及天神界（译者注：对应佛教“六道”）。除了打败敌人、探索洞穴和购买装备外，游戏中几乎没有其他内容，但游戏世界观非常有趣。主角通过突刺或使用魔法光线进行攻击，同时他需要通过击败特定类型的敌人来控制自己的饥饿值。他还可以通过向特定的植物祈祷以恢复健康。

这款游戏的美术非常出色，大幅的像素立绘以及幽默的角色设计都让 *FC* 上的知名游戏都显得黯然失色，只不过游戏的动作设计非常的笨拙。虽说与同年发售的《伊苏》（*YS*）相比，本作叙事部分简单且节奏缓慢，但比起《梦幻仙境》（*Hydlide*）已经是一次巨大的进步了。由于聚焦于佛教神话题材的游戏（如 *Namco* 的《妖怪道中记》*Youkai Douchuuki*，*Taito* 的《不动明王传》*Fudou myouden*，欧美版叫《魔神剑》*Demon Sword*等游戏）少之又少，所以这类题材的游戏本身就非常的有趣。



本作的游戏设计以及美术是由曾与永井豪合作过的真樹村正完成，编程由日高央（Toru Hidaka）担任，二人都曾参与过 Enix 早期许多作品的开发。游戏的配乐则交由以《勇者斗恶龙》配乐而闻名于世的椙山浩一。虽然本作是在《勇者斗恶龙》之后发售的，但此时的 Enix 除了《46 亿年进化物语》（46 Okunen Monogatari）等几款游戏外，基本上已经放弃了 PC 市场。



《犍陀罗》是为数不多的以佛教为主题的 RPG 游戏之一。

《幻影都市》（Illusion City）

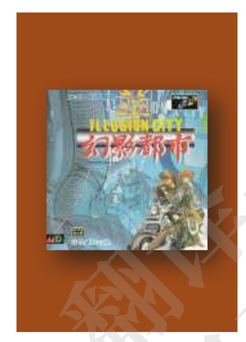
开发商: Micro Cabin | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FMT, MSXR, PC98, MCD, X68

在《幻影都市》（Illusion City）的故事中，香港在回归祖国大陆之后突然遭遇了一场原因不明的地震，而整座香港半岛因此被夷为平地。一家名为 SIVA 的国际情报组织为此派出了调查人员，几个月后，他们宣布那里可以安全居住，尽管他们从未公开过他们发现的情报。几十年过去了，人们又重新回来定居，只不过此时这座城市已经被分为了两层——上成为工人建造的堡垒，而下层则是香港的旧址遗迹。在游戏故事开始后，一名叫田壬(Tien Ren)开始调查一名年轻女子绑架案时意外发现了其背后有 SIVA 的影子。

《幻影都市》在秉承了独道的赛博朋克美学的同时又掺杂了一些东方神秘主义色彩。而这种将科技与魔法混合的方式又与另一款同样发生在亚洲背景的下的游戏《暗影狂奔》（Shadowrun）颇为类似，只不过再加上恶魔与东方宗教相结合的主题使得《幻影都市》拿下经典邪典的名声。作为为数不多专 MSXTurboR 平台开发的游戏之一，本作的技术力绝对是该平台上高的，但它的缺点却在被移植到性能更强大的平台(PC88/98, X68000, FM Towns



和Mega CD)后暴露无遗——像素粗糙、动画不流畅，场景雷同且乏味。就游戏机制而言，游戏以越肩视角呈现，战斗拖沓且困难，好在战斗采用的是明雷的触发方式。不过游戏的营业还是很不错的。总的来说，这是一款不错的游戏，尽管有些粗糙，但 Micro Cabin证明了他们可以制作比《沙克传说》（Xak）更有创意的 RPG。



这款赛博朋克 RPG 算是《女神转生 2》（Megami Tensei II）和 Mega CD 版《暗影狂奔》的前辈

《灵能都市》/《万花筒》（Psychic City / Kaleidoscope）

开发商: Hot-B | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, FM7

Hot-B 绝非那种顶尖的游戏开发商，其知名作品多为钓鱼游戏《黑巴斯》（Black Bass）以及《钢铁帝国》（Steel Empire）这类射击游戏，但他们也有涉足过 RPG 游戏领域。第一款游戏是在 1984 年末发售的《灵能都市》（Psychic City）。游戏故事发生在一个平行宇宙的地球上，在那里一群被称之为“拉普斯”（Rapps）的新人类进化出了超能力。然后受制于俗套的偏见，他们在第三次世界大战期间被大量迫害，被迫栖身于纽约市的废墟中。玩家起初只是负责追捕“拉普斯”的士兵，但最终改变了立场，并在反击以保护他们的过程中学会了一些精神力量。

这是一个非常棒的创意，而且游戏的开场动画也十分的惊艳。然而实机游戏却相当无聊。一开始玩家可以分配点数到不同的超能力上（心灵感应、心电传输等），但你开始实际游玩时会发现画面非常的原始，因为玩家的角色只用一个小方块表示，而回合制的战斗就是打一个小怪物。这款游戏显然无法承载这些创意。

Hot-B 再次尝试推出了一款科幻题材游戏系列《万花筒》（Kaleidoscope）。本作的角色创建足见其野心，因为有 8 种不同的种族供玩家选择，每个种族都有着不同的技能和寿命，你还可以选择他们的职业。然而，游戏本身仍然相当简单。本作的画面已经提升到了《创世纪》的水准，但引导依旧是一塌糊涂，因为玩家根本分辨不出什么样的地形是可以行走的。游戏最初打算多个常见，但最终游戏里只有两个。

之后 Hot-B 在 FC 上制作了他们的下一款 RPG 游戏《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito）。





Hot-B 的 RPG 拥有非常酷的概念，但通常执行起来很糟糕，即使在早期也是如此。图为《万花筒》。

《启示录：真相之外》（Genesis: Beyond the Revelation）

开发商: Square | 发售年份 1987 |涉及平台: PC88, PC98

《启示录：真相之外》（Genesis: Beyond the Revelation）以一个制作精良的动画作为开场，展现了一出发生在城市天际线上的核灾难。在玩家从四个职业——士兵（Soldier）、空手道家（Karateka）、超能力者（Esper）以及医生（Doctor）——中创建自己的角色后，玩家就可以在这个灵感来自于《北斗神拳》（Fist of the North Star）和《疯狂麦克斯》（Mad Max）早期 RPG 中探索废土。

除了后启示录的故事背景外，《启示录》还有一个新颖的战斗系统。当遇到敌人时，角色就会进入以等距角度呈现的战场中。与《创世纪III》（Ultima III）和其他类似游戏中的战斗场景不同，本作中还加入掩体高度的设定，允许你躲在部分常见的场景物后面以避免敌人的攻击。这是一款新颖的游戏，但难度也非常困难，当玩家摸清方向前就要与成群的暴徒或战车（或两者混合）战斗。游戏中的 EGG 项目列表会提醒玩家尽快找到导弹武器从空中轰炸。

然而这款游戏的发行信息并不完整，发行于 1986 年的《巡航驱逐者贝斯特利》（Cruise Chaser Blassty）被认为是 Square 的第一款 RPG游戏，尽管《启示录》的发行时间可能更早。标题画面给出的信息是 1985-1987，但所有的消息来源都表明 1987 年是它真正的发行日期。这款游戏也由 Takeru 自动贩卖机销售，该贩卖机根据客户的需求制作磁盘，然后打印出附带的标签和使用手册。主菜单上还标注了田中宏道(Hiromichi Tanaka)和今井敏明(Toshiaki Imai)的名字。田中宏道是《最终幻想III》（Final Fantasy III）和《圣剑传说》（Trials of Mana）的游戏设计师，截至2016年，他仍在该公司担任制作职务。今井敏明是许多早期 NES 游戏的声音程序员。





《启示录》的战斗系统非常有趣，但难度太过失衡，让人无福消受。

《水龙士》（系列）（Suiryuushi）

开发商: Shambalah | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, WIN

《水龙士》（Suiryuushi）的故事发生在一片名为萨尔提亚(Saltia)的大陆上，这片土地上的居民利用一种被称为“水文学”（hydrology）的能力发现了水元素这一种神奇的存在。在领导者圣水之龙（Great Water Dragon）遭受不同政见者刺杀后，该文明陷入了空前混乱。一千年后，一名失去了双亲的小男孩踏上了复活圣水之龙拯救世界的旅程。

《水龙士》发售于 1989 年，它给人的感觉就是简陋，简单的游戏界面，与早期《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou）类似的战斗系统。虽说主角后面会遇到一名来自故乡的治疗者作为同伴，但游戏战斗都是单挑的。然而，基于水元素的独特世界观，以及它奇妙的立绘，最终赢得了日本 PC 社区的认可。

游戏续作的故事发生在前作的 18 年后，主角换成了第一部主角的儿子。他并不会使用“水文学”，但拥有着一个特殊的能力，与此同时他的同伴是一名叫做“玛西”（Mahe）的美人鱼。之后就是一款小品级的外传《梅蒂法罗拉之泉》（Mediflora no Izumi），主角是一个名叫佩特罗（Pantello）会使用音乐技能释放法术的人鱼。该



系列的最后一作是《水龙士外传：月龙山》（Suiryuushi Gaiden: Getsuryuu no Yama），这是一款第一人称视角的地下城探索游戏，主角是第二部主人公的妹妹。该系列的重制版与 2018 年在 PC 平台上发售，卖点是全部重绘的美术，但其他游戏内容与原版无异。全系列游戏都被归为“成人”游戏，因为每代都有许多女性赤裸上身（包括怪物敌人和其他女性角色）的内容，但表现地相当克制。



虽然游戏本身对于 **1989** 年发行的游戏来说有点简单，但这些“水元素魔法”（**spiritual water magic**）**RPG** 拥有出色的故事，独特的世界观，以及出色的美术和音乐。

《罗德岛战记》（系列）（Record of Lodoss War）

开发商: HummingBirdSoft | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC88, PC98, X68, WIN, PCECD, SFC

《罗德岛战记》（Lodoss-tou Senki ，The Record of Lodoss War）是 80 年代末 90 年代初日本最受欢迎的奇幻小说之一。作者水野良以《龙与地下城》（DND）战役故事为灵感创作，

小说故事发生在一片在名义上被诅咒的小岛上，故事风格以常见的西方背景为主。从表面上来看故事的主角是一名叫做“帕恩”（Parn）的男性，但时至今日最受欢迎的角色还是金发女精灵蒂德莉特（Deedlit）。当然该小说也启发了后世许多的 RPG 游戏，HummingBirdSoft 的首个游戏系列便是面向 PC 平台开发的。第一款游戏《灰女巫》（Haiiro no Majo，Haiiro no Majo）大致基于小说，玩家可以创建自己的角色小队，或招募其他熟悉的角色。这些游戏都是典型的 80 年代后期的 JRPG，尽管地下城探索部分是第一人称的，而其中的战斗使用回合制战术视角。续作《五色魔龙》(Goshiki no Maryuu)，也是根据系列小说改编的。同时附赠了几张“福神渍”（通常是与咖喱一起食用的腌菜）扇形圆盘。



在 90 年代早期，这两款 PC 游戏都被移植到了 PC Engine CD 上，在画面效果、美术和配音方面都有了很大的改进，与当时的改编的动画保持一致。在此之后，SFC 上推出了第三款游戏，其中战斗部分使用了等距视角。后来的“罗德岛战记”RPG 包含了一款面向 Mega CD 平台的 SRPG，以及一款面向 Dreamcast 的砍杀向地牢探索游戏(这也是为数不多推出了国际版的“罗德岛”游戏)。



《罗德岛战记》是那个时代最受欢迎的奇幻主题作品之一，有许多动漫、电子游戏、漫画和小说。

《家庭主妇的诱惑》（Danchizuma no Yuuwaku）

开发商: Koei | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC88, PC98, FM7

《家庭主妇的诱惑》（Danchizuma no Yuuwaku）是Koei 推出的第三款 RPG 游戏，且与他们之前的作品风格大相径庭。你控制的不是一个冒险者或探险家，而是一个在公寓楼里徘徊的安全套推销员。严格来说，你是去卖避孕药的，但你的次要目标是勾引每一个空虚寂寞冷的家庭主妇。一开始，你需要随机角色属性，然后才能自由地在居民楼大厅中以第一人称视角探索。在敲开每家房门前，你会遇到一些徘徊于公寓中的地缚灵和黑社会。你可以与他们战斗。当你遇到一名女性时，你可以看到的是她的年龄和吸引力等级。当你说服一个女人和你上床时，你按回车键来推进，游戏会有一个图表来显示你的当前进展，尽管你可能(而且经常会)得到一个负面的表现评估。

游戏流程重点在于对于流失资源的把控——你的力量和智力会随着每一次行动而下降，你发现的治疗物品恢复效果有限。最终，在游戏结束前你的男子汉气概也是有限的。虽然设定上非常的下流龌龊，但游戏中并未出现过任何的裸体镜头，甚至做爱的画面也是经过审查处理过的。从这个角度来看，它更像 Sierra 的《情圣拉瑞》（Leisure Suit Larry），而不是真正的色情游戏，因为它主打的就是一个幽默而非性相关。



这款游戏也是 Koei 的“草莓色（Strawberry Porno）系列的第一部，同属该系列的还有《情趣娃娃会梦到电动鳗鱼吗？》（Oranda Tsuma wa Denki Unagi no Yume o Miru ka?）（见下文）。它后来与《夫妻性生活手册》(Night Life)捆绑在一起发售，后者与其说是一款游戏，不如说是一种辅助房事的工具软件:它会提供关于床上姿势的建议，以及帮忙估算避免怀孕的安全天数。



光荣的这款不同寻常的 **RPG** 游戏很像是东方版的《情圣拉瑞》。

《情趣娃娃会梦见电动鳗鱼吗？》（Oranda Tsuma wa Denki Unagi no Yume o Miru ka?）

开发商: Koei | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, FM7

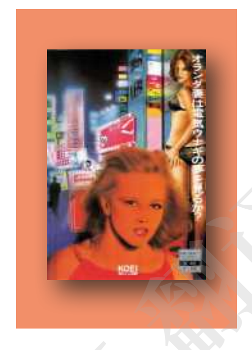
《情趣娃娃会梦见电动鳗鱼吗？》（Oranda Tsuma wa Denki Unagi no Yume o Miru ka?），其中的“Dutchwives”（荷兰太太）其实是情趣娃娃在日本俚语中的叫法，该标题显然是在恶搞菲利普狄克（Philip K. Dick）的《仿生人会梦见电子羊吗？》（Androids Dream of Electric Sheep?，同时也是科幻电影《银翼杀手》的灵感来源）。在游戏中，一些性爱仿生人模特在东京红灯区歌舞伎町中为非作歹，而玩家作为一名侦探的任务就是要从中揪出她们。在随机完角色属性后，玩家就可以在城镇中以类似《创世纪》（Ultima）的俯视视角探索。玩家可以参观商店(其中许多是情侣旅馆和成人用品店)，询问人们的意见，最终通往情趣娃娃工厂。这款游戏设有时间系统，不同的商店在一天的不同时间营业。玩家还需要注意兜里的现金。

判断一名女性是否为逃脱的性爱仿生人的唯一方法就是进行负距离的身体接触，而这也是这款游戏变得有些恶心的地方。玩家可以攻击任何遇到的女性，然后游戏就会进入到一个可互动的性爱场景。虽然仍然受到审查，但这里的裸体比《家庭主妇的诱惑》多了很多。玩家必须要注意警察，因为



他们可能会被逮捕你;玩家也可能被日本黑社会袭击。如果玩家遇到一个没有保护措施的情趣娃娃，你可能会立刻达到高潮，也会失败。

作为一款对于的科幻作品戏仿的游戏，本作有一个有趣的背景设定，不太妙的是对于性犯罪的傲慢态度也是本作的一个核心主题。但这也是当时日本早期 PC 游戏行业未受监管压根不考虑社会的公序良俗的体现。



作为一款对于的科幻作品戏仿的游戏，玩家的任务是找寻“求欢模式”的女仿生人。

《失落之力》（Lost Power）

开发商: Winkysoft | 发售年份: 1986 | 涉及平台: PC88, X1

众多恶魔领主在玛卡（Makai）世界中割据一方，每个恶魔领主都希望通过吞噬其他竞争者攀上更高的地位。其中恶魔领主泰扎（Tyza）在失去力量后变回了虚弱的人类形态，于是他想要登上七重高塔夺回属于他的东西。

游戏画面被划分为几个窗口。其中一个小窗口会显示迷宫的俯视图，玩家可以通过数字键盘进行移动。另一个更大的窗口会呈现出一个横版卷轴的视角会根据玩家移动而变化。其他几个窗口则被用于显示角色的当前状态、背包库存、战斗力和键盘命令。右下角则是领主泰扎的巨大立绘。他不仅是体态壮硕，而且随着玩家升级变强，回来的力量也会让他逐渐变回恶魔的形态。

当与怪物战斗时，战斗画面会呈现在一个侧视图视角的窗口中，并且完全是回合制的。玩家可以选择一次性下达 5 个指令，让角色走向敌人（攻击）或撤退。击败普通的敌人会增加你的最大生命值，他们也会掉落各种用途的彩色石头。更重要的是徘徊在固定地点的精英 BOSS，它们会掉落重要的道具，而且在某些情况下，可以让角色吞噬它们来提高恶魔转化等级。



《失落之力》（Lost Power）是一款非常典型的 80 年代中期 RPG 游戏，带有基本的地下城爬行和砍杀玩法，但它拥有一个允许玩家填补叙事空白的高级概念。播片的表现力也值得一提，因为敌人的立绘画做得非常好，甚至看到主角这个没穿衣服的肌肉猛男慢慢变成一个凶猛的怪物，本身就是一种特殊的奖励。



你的角色一点一点从人类变成恶魔的转变画面相当惊艳，即便它占据了屏幕的很大一部分。

《迪冈之魔石》（Digan no Maseki）

开发商: Artec | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX2

《迪冈之魔石》（Digan no Maseki）要从新婚夫妇迪诺（Dino）和阿布里亚尔（Abiria）的蜜月旅行开始说起。在旅途中，他们被告知了一个可怕的噩耗：有某种存在会让他们天人永别……果不其然，当他们回到家中时，新娘换上了某种神秘导致了毁容的疾病，所以迪诺便开始了寻找治疗方法的旅程。

虽然大多数 RPG 都会让玩家扮演战士之类的角色，但《迪冈之魔石》却重点突出了主角迪诺是一个普通人的事实。在游戏的昼夜循环当中，主角需要靠进食和睡眠来保持健康。游戏中有可以被杀死的怪物，但它们不会给玩家带来多少收益，而且受伤后也会导致角色变得非常虚弱，所以获得资金的最好办法就是工作。游戏中有各式各样的疾病，角色能被 NPC 传染感冒，或是去红灯区染上性病。千奇百怪的角色会加入到玩家队伍帮忙战斗，但他们可不会一直参与到任务当中，所以他们入队可能是只是一时的心血来潮。因此玩家想要留住这些角色，建立羁绊是至关重要。你也可以纯混日子，整天工作攒下一大资金储备，然后浪费在奢侈的购物上。这一切都相当乏味，但在 80 年代后期的 RPG 中，没有什么能与之相提并论——最接近现代的同类游戏是世嘉的《莎木》（Shenmue）。



游戏所发生的奇幻世界也非常细致，充满了不同种族和宗教的人物。虽然大部分画面效果都很一般，但科幻插画家加藤直之提供了许多插图，这有助于给游戏带来非常独特的感觉。



加藤直之天马行空的插画让这款游戏从众多（不管是日本还是西方）RPG中脱颖而出。

《巴比伦的诅咒》（Curse of Babylon）

开发商: XtalSoft | 发售年份: 1986 | 涉及平台: PC88, FM7, C64

XtalSoft 素以《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou）和《幻想曲》（Fantasian）等硬核 RPG 而闻名业界。但也许是内部员工看到了动作类游戏，特别是 FC 上的动作游戏大行其道，于是萌生了制作此类游戏的念头。《巴比伦的诅咒》）（Curse of Babylon）因此诞生，在这款游戏中玩家要控制主角从怪物的手中拯救巴比伦王国。游戏以横版卷轴的形式呈现，玩家要在大地图上四处奔走，寻找道具并击败敌人。

以 RPG 的角度来说，这游戏的一切都十分简单，特别是与与 Falcom 旗下诸如《迷城国度》（Xanadu）等游戏的复杂性相比，甚至是 T&E Soft 的《梦幻仙境》（Hydlide）也要难于它。游戏的处理战斗的方式与上述游戏类似，你只需与敌人碰撞并攻击他们，而成功与否则取决于角色与敌人的力量对抗，不过本作好歹有魔法作为远程攻击。所以，游戏的大部分时间都花在探索、寻找钥匙、道具和其他能让你变得更强大的东西上。这个游戏的独特之处在于有六首不同的歌曲可供玩家随意更改。虽说这并不是一款特别出色的游戏，但却是一款有趣的早期 2D 动作平台和角色扮演游戏的混合体，为后来的《塞尔达传说 2》（Zelda II）和《沙那多》（Faxanadu）等游戏奠定了基础。游戏似乎是为 FC 设计的，但却从未移植到该主机上。



这也是少数几款被 Kyodai 发行了国际版的早期日本 RPG 游戏之一，因此该作被重命名为《Curse of Babylon》并移植到了 Commodore 64 上。游戏的移植工作是交由 Cathryn Mataga 负责的，她也是 Synapse 的热门动作游戏《旋风神探》（Shamus）的开发人员。由于该平台电脑的分辨率较低，画面效果肯定有所下降，不过这仍是一款不错的移植作品。



Kyodai是一家将日本PC游 戏带到西方市场的短命公司，包括《谋杀俱乐部》（Murder Club）、《伊苏国》（Ancient Land of Ys）和《灵幻战争》（Psychic War）。

《神剑封魔》（Zeliard）

开发商: Game Arts | 发售年份: 1987 | 涉及平台: PC88, X1, IBM

在上世纪 80 年代中后期，Game Arts 在日本 PC 玩家圈子中一直以神一般的技术力而闻名，他们制作的像《变形战机》（Thexder）和《高能电子战机》（Silpheed）等动作游戏几乎可以与当时主机平台的同类型游戏相媲美。1987 年，他们开发了动作 RPG 游戏《神剑封魔》（Zeliard），在这款游戏中，红发主角加兰公爵(Duke Garland)必须要从邪恶的贾辛(Jashin)手中拯救王国，找到九颗魔法宝石，并解除费利西亚公主(princess Felicia)身上的石化诅咒。

这款游戏与 FC 的《伊苏 3》（Ys III）非常相似，两者都是一款横向卷轴动作游戏，尽管前者比后者早两年发售。虽然游戏中偶尔会出现一两个城镇供玩家与居民交谈或购买装备，但玩家大多数游戏时间都得待在洞穴中，很多很多的洞穴。游戏有一个巨大且线路联通的大地图供玩家探索，尽管每个洞穴间在视觉风格上存在着差异，但他们大体都十分雷同。尽管如此，考虑到那个时代，游戏的画面效果还是相当不错的，操作和移动都相当流畅。游戏中有用于挥动剑或施法的按键，你也可以按 Up 键来跳跃，但用起来十分蹩脚，尤其是当你将剑对准上方时。在受到伤害后也没有无敌帧，所以玩家总会轻松被敌人虐死。游戏中也没有经验值，但你可以购买额外的剑和盔甲，并获得一些魔法咒语来帮助你完成任务。



《神剑封魔》是少数被移植到 IBM PC 并被 Sierra 翻译成英语的日本 PC 游戏之一。这是一款终于原版的移植作品，尽管它缺少了日语原版中令人印象深刻的数字化语音片段。出于某种原因，戴着带翼头盔的加兰公爵在封面上被描绘成了维京人。



Sierra 还在北美发行了 Game Arts 出品的其他 PC 游戏，以及 Falcom 的《七星魔法使》（Sorcerian）。

《死人的战争》（系列）（War of the Dead）

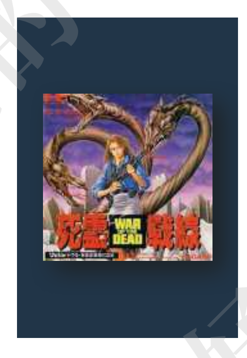
开发商: Fun Project | 发售年份: 1987 | 涉及平台: PC88, MSX2, PCE

《死人的战争》（War of the Dead，又名《Shiryou Sensen》）的故事发生在已经被各种恐怖怪物占领的查尼山镇（town of Charney's Hill）。玩家要操作一名名叫 Lyra Alfon 的女性，她是 S-SWAT(全称：超自然和特殊武器攻击小组)的成员，游戏中她被派出去围剿幸存者们。单就系统而言，这款游戏看起来有点像《塞尔达传说2》（Zelda II），玩家将以俯视视角去探索城镇以及其中偶尔出现的建筑物。当触发遭遇战时，游戏又会切换到侧面横版视角，让玩家像是横版动作游戏一样与敌人战斗。Lyra 初始装备只有一把手枪和一把小刀，不过玩家可以在途中获取到诸如火箭筒和火焰喷射器等武器。她也拥有精神力，但只能用于强化武器威力。游戏显然在很大程度上受到了好莱坞电影影响，其中很多角色名都来自当时好莱坞明星（如牧师叫 Carpenter、教师叫Carrie、S-SWAT成员 Jake Romero等）。

《死人的战争》有三个不同的版本:最初的 MSX2 版本以及之后的 PC88 和PC Engine重制版。后两版的平衡性做得都很糙，但各有不同——



MSX2 版本的弹药相当稀缺，但在PCE 版中是敌人都会掉落弹药，PCE 版也有明确的升级系统。PCE 版运行起来也更流畅，但画面效果不太好，而且没有存档机制，全靠复杂的密码记录。虽然看起都乱七八糟的，但作为一款少见的恐怖题材 RPG 游戏，这也是其独特的吸引力。续作的故事发生在桑多拉多市，但只登陆了 MSX2 和 PC88 平台。况且这代还删除了大部分的 RPG 元素。



尽管存在许多问题，但PCE 移植版的的《死人的战争》可能是最好的版本。

《绯王传》（系列）（Hiouden）

开发商: Wolf Team |发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98, FMT, SFC

《绯王传：恶魔的契约》（Hiouden: Mamonotachi tono Chikai，“Legend of the Scarlet Kind: Pact with the Demons”）的主角 Richard A. MacIntyre 被死对头 Macaulays 废黜了王位。在成为城堡中唯一死里逃生的幸存者后，他与一名树精达成了一项协议，赋予他召唤恶魔的能力，从而获得了一支黑暗军队来夺回他的王国。

严格来讲《绯王传》并不是一款 RPG，而是一款即时策略类游戏（RTS）。游戏分为数个关卡，让玩家指挥着 Richard 和他忠诚的怪物们席卷他们的敌人。游戏最初发布在 PC98 平台上，并在之后在同平台推出了续作，而此时初代则被移植到了 SFC 上。由于游戏 UI 问题，该作在手柄上操作手感相当的笨拙，尽管它确实提供了键鼠操作方案以更接近 PC 版的操作。单说游戏角色动作是又杂又乱，且不易理解，因此如果一次性同屏角色过多的话，角色动画帧数也会不稳定。

最后从历史角度来看，《绯王传》系列要比其游戏本身要有意识的多。Wolf Team（狼组）的核心成员都曾参与过 Namco 《幻想传说》（Tales



of Phantasia）的开发，其中就包括了五反田义治、山岸功典和小岛创，三人后来在团队解散后成立了 tri-Ace，最终成就了《星之海洋》（Star Ocean）系列。该公司还有一些和其他公司共用的成员，包括平面设计师及 Telenet 的御用配乐樱庭统，他的作品在 SFC 版本中听起来特别出色。换句话说，该公司后来创新实时战斗系统可以追溯到这款游戏。



考虑到参与开发的人员，《绯王传》中融入动作的即时战略可以视作为后来更主流的 RPG（《幻想传说》和《星之海洋》）打下的基础。

《Tritorn》(系列)

开发商: Sein Soft | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC60, PC88, PC98, X1, FM7, MSX, MSX2, X68

Sein Soft(也被称为Zain Soft和Xain Soft)是一家奸诈的游戏开发公司，他们所开发的大量游戏多是 BUG 成堆或是完成度很低，而其中大多数更是抄袭了热度更高的游戏。《Tritorn》也是如此，这是他们家的第一款值得关注的游戏，该作基本上是T&E Soft的《梦幻仙境》（Hydlide）的翻版。但这也使它成为最早的横向卷轴动作 RPG 之一，因为它与 Falcom 的《迷城的国度》（Xanadu）是在 1985 年同月发行的。

故事所发生的卢旺达（Luwanda）岛上已经被邪恶的佩瓦卢萨（Pay-Valusa）所侵占，而只有主角 Tritorn 才能组织阻止他的阴谋。游戏的目的便是要探索岛屿并收集能强化角色的道具。游戏中有许多药剂可以用来提升角色的各项技能，还有盾牌则可以强化角色的防护能力。与《梦幻仙境》不同的是，《Tritorn》中提供了专门的按键来挥剑攻击，此外玩家还可以向敌人投掷魔法弹。这款游戏难度奇高，因为战斗十分的别扭，哪怕游戏中有提供存读档功能以让玩家在试错后重新加载，但敌人仍可以轻松击败玩家。





在此之后他们又在 MSX2 上推出了《超级 Tritorn》修正版，这款游戏不仅加强了画面而且还重做了地图，尽管这仍然是一款各方面都比较差的游戏。后续作品包括《Tritorn II》及其 X68000 移植版本《Tritorn 特别版》（Tritorn Special），该作基本上是仿了 Falcom 游戏的一层皮，代码却是屎山一座。该系列的最后一款游戏是《Valusa no Fukushuu》，这是一款X68000 上的横版动作游戏，主角是一名长得很像《伊苏》（Ys）里的战士亚特鲁（Adol）。

Sein Soft 的所有游戏都没有在日本以外的市场发行，这也不难理解，因为它们大多都是BUG一堆的垃圾游戏，尽管《Tritorn》作为一款早期的横向卷轴动作 RPG 游戏至少还算有趣。

《拉普拉斯的恶魔》（Laplace no Ma）

开发商: HummingBirdSoft | 发售年份: 1987 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX, X68, SFC, PCECD

HummingBirdSoft 凭借着《深渊地下城》（Deep Dungeon）系列而闻名，该系列都是典型的“巫术（Wizardry）”式地下城，但《拉普拉斯的恶魔》（Laplace no Ma）却是一款受到了洛夫克拉夫特（Lovecraftian，洛氏）恐怖影响的反主流作品。在 20 世纪 20 年代虚构的新英格兰小镇纽卡姆（Newcam）中，玩家将带领着一支冒险家小队探访闹鬼的威瑟托普庄园（Weathertop）。小镇是玩家创造角色、购买装备和获取信息的基地，而豪宅则是一个巨大的地下城。

游戏中的角色职业与传统地下城探者不同——侦探（Detectives）和通灵师（Psychics）对应着战士（fighters）和法师（magicians），但也有记者这个职业，只不过相对较弱，但却可以拍下怪物的照片卖给当地报社，而这也是游戏产生收入的主要方式。科学家（Scientists）可以靠发明道具进行攻击，而神秘学者（Dilettantes）则可以使用魔法。在这款游戏中 MP 指代的并不是魔力值（magic points）而是精神值（mental points），可以在精神攻击或发动科学家的发明时消耗，但也会被某些敌人的攻击而下降。当角色的 MP 值为 0 时，角色就会发疯，虽然不同版本的效果不同，但





基本上都是让角色失去战斗能力，直到被治愈。当然，这是一款很难的游戏，但其独特的机制和恐怖的氛围在那个时代实属相当厉害。

所有 PC 上的初版都是第一人称的地牢探索玩法，PCE CD 平台上也是如此，但 SFC 版本改成了俯视视角。这款游戏是 HummingBirdSoft 的“幽灵猎人”（Ghost Hunter）系列的第一部，该系列还包括《帕拉塞尔斯的魔剑》（Paracelsus no Maken）(PC98)和《暗岛面具》（Kurokishi no Kamen）(3DO)。

《拉普拉斯的恶魔》（Laplace no Ma）的大多数版本都是第一人称的地下城探险游戏，但当SFC 移植版出现时，这些游戏早已经过时了。

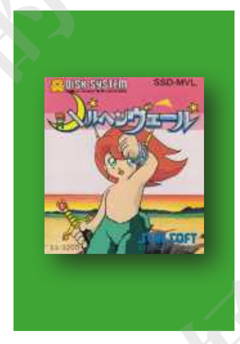
《童话森林》（系列）（Märchen Veil）

开发商: System Sacom | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC88, PC98, FM7, X1, MSX, FDS

1985 年在一众家用电脑平台及 FC 磁碟机上发售的《童话森林》（）是一款令人难忘的 ARPG。玩家操作着年轻的菲利克斯（Felix）王子被传送到了一个陌生的地方，而且还被一个蒙面人诅咒成了一只半羊人。为了变回人型回到家乡，菲利克斯持剑便要勇闯这片陌生的区域。虽然从技术上讲这是一款动作 RPG 游戏，但《童话森林》被分成了 8 个相互独立的关卡，每个关卡都有一个特定的目标。这些目标大多数情况下都是找到某个物品并带到特定地点。在此过程中，你可以寻找提升生命值和武器升级的道具，尽管这些都是没指引。

与《梦幻仙境》（Hydlide）或《伊苏》（Ys）不同的是，菲利克斯可是使用远程攻击而不是撞向敌人。然而敌人速度很快且很难被瞄准。这款游戏的操作非常的蠢，而地上还都是坑，除非玩家能够即时脱困，否则血量被扣光是迟早的事。在 FDS 版中，玩家至少可以跳跃，这让躲避敌人的攻击变得更容易些。





真正《童话森林》出名的是游戏关卡之间的过场动画，王子从一个地方到另一个地方，乞求找到一种方法来恢复他的人类形态。考虑到 1985 年的许多 RPG 都在手册中讲述了大部分情节，过场动画让游戏变得更具参与性。然而游戏最终以一个悲观的氛围收尾，这倒是引出了其续作。这款游戏只在 PC98 上发布，所以其他平台的玩家无法看到王子故事的结局。

虽然这张截图(左上)来自 **PC88** 版本，但 **Sunsoft** 发行的 **FC** 磁盘系统端口的封面更能代表游戏(上图)。

《东京》（Tokyo）/《上海》（Shanghai）/《九龙岛》（Kowloon Island）

开发商: Starcraft | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC88

Stuart Smith 算是早期电脑角色扮演游戏的先驱之一，他在雅达利 8 位电脑上开发了一系列游戏，包括《喧闹》（Fracas）、《阿里巴巴和四十大盗》（Ali Baba and the Forty Thieves）、《海格力斯的归来》（the Return of Heracles）、《冒险游戏开发套组》（Adventure Construction Set）及其附带游戏《光芒之池》（Rivers of Light）。与当时的其他 RPG 一样，你要探索相互连接的房间，寻找宝藏。友好的角色可以加入你的冒险中(如果你愿意，也可以被其他玩家控制)，而敌对的角色通常会自相残杀，而不是以玩家为目标。

Starcraft 是一家在日本发行了许多西方游戏的公司，其中就包括《阿里巴巴和四十大盗》，然后他们就使用了同款引擎制作了三款原创游戏——《东京》/《格斗之王》（Tokyo/Battle King）、《上海》（Shanghai）以及《九龙岛》（Kowloon Island）。有趣的是，Smith 自家的游戏借鉴了历史和神话，而而非托尔金或其他剑与魔法的小说。这些日本游戏使用了类似的主流背景，通常都是在未来，尽管没人知道未来到底长啥样。

《上海》中玩家要去探索一架坠毁在中国同名城市的航天飞机。《九龙岛》中玩家要扮演一名雇佣兵去尝试阻止细菌武器的扩散。《东京》的故事发生在日本被核导弹摧毁的未来世界。这些游戏的画面通常比较简陋，但仍然比 Smith 最初的游戏高级不少。





这并不是 Starcraft 唯一的日本游戏系列。SSI 的 RPG《幽灵战士》（Phantasie）系列在北美地区发售了前三部，而第四部则于 1991 年在日本独占发行，且从未移植到英语地区的电脑平台上。

Starcraft 发行了许多美国 PC 游戏的移植版，主要是 Sierra《神秘屋》（Mystery House）等 AVG，以及 Origin《创世纪》（Ultima）RPG。

《帕拉丁》（Paladin）

开发商: Bothtec | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC88

《帕拉丁》（Paladin，或者是游戏中的“The Paladin”）是 Bothtec 于 1985 年发行的一款早期动作 RPG 游戏。在英文版的介绍中讲述了一个与传统认知完全相反的神明（God）是如何“干尽天下坏事”的，包括暗害了国王并且把公主变成一只天鹅。该作是赤松健（Ken Akamatsu）在其高中时期开发的；后来他凭借着作品《纯情房东俏房客》（Love Hina and Negima!）成为了闻名世界的漫画家。

单就视觉元素而言，这款游戏很像是经典电脑游戏《淘金者》（Lode Runner），游戏关卡都是由砖块构建成，而且 遍布着大量的梯子和敌人。每关都仅限于单个窗口画面中，且包含一个出口和入口（除了第一关，因为它只有一个出口）。游戏战斗系统采用了简单地碰撞式攻击，虽然主角也能用魔法。就玩法而言，玩家通关不必打败所有敌人，但这样做能给玩家带来经验和金币。有时画面中会出现商店，你可以在里面买东西，获得提示，亦或者靠赌博来赚取更多的金币。游戏总共有 100 个关卡，在倒数第二关中玩家需要击败一头三头龙，



并最终直面神明。然后你可以回到之前的关卡去寻找变成天鹅的公主。

考虑到所处年代，这是一款相当不错的游戏。不过战斗非常笨拙，游戏核心玩法只是寻找或购买合适的装备和管理你的钱，但它确实比那个时代典型的电脑 RPG 游戏更容易让人上瘾，而且它还是早期以神为最终 BOSS 的范例。



与许多早期日本游戏一样，《帕拉丁》在游戏创意大赛中取得了成功。谁知道如果赤松健没有从事漫画事业，他会开发出什么样的游戏呢!

《里格拉斯》

开发商: Random House | 发售年份: 1986 | 涉及平台: PC88, PC98, FM7, X1

80 年代大多数 RPG 都会采用俯视视角或是第一人称视角，而少数像是 Falcom 的《迷城的国度》（Xanadu）和《罗曼西亚》（Romancia）这类游戏则会使用横版卷轴关卡。《里格拉斯》（Riglas）则是极少数使用了倾斜视角的游戏之一，从技术上讲，这也是一种横向卷轴，但允许你向上和向下移动，通常被称为“带状卷轴”（belt-scrolling），适用于像《双截龙》（Double Dragon）这样的横版清关游戏。

在里格拉斯上有两个时长相互征战的主要民族米里亚（Miria）和高尔特（Galt）共同统治着，而夹在两族之间的少数民族奥斯本（Osborn）却受尽了二者的欺压。玩家要操控一位叫“梅”（Mei）的奥斯本人，为了解放他的人民，他离开了他的村庄去寻 Bershuna 的神秘秘密。游戏的大部分时间都花在探索、作任务寻找道具、击败敌人以增加分数和生命值上。与《伊苏》（Ys）和《梦幻仙境》（Hydlide）不同的是，这款游戏实际上有一个攻击按钮，可以让你挥动又短又笨重的剑。虽然游戏的大部分内容都是典型的奇幻背景，但最后却引入了机器人等科幻元素，这是一些早期 RPG(如《创世纪 2》和《梦幻仙境 3》)中反复出现的主题。虽然对话很简洁，但在整个游戏过程中，它会



根据你所看到和所做的事情而发生变化。此外，对于 PC 硬件来说，画面切换非常流畅——这是一项相当伟大的技术成就。

游戏由 Kazurou Morita 编写，他被更被人熟知的身份是 Random House 的创始人以及创造了将棋游戏的高级 AI 而闻名。这个故事也与作家 Yuuto Ramon 的作品有关，本作与《王子复国记》（Saga 战纪，Minelvaton Saga），《太空小妖精》（Gdleen）和《迪冈之魔石》（Digan no Maseki）同处一个游戏宇宙当中。



《里格拉斯》开发商 Random House 的创始人 Kazurou Morita 是个天才，他和 Chunsoft的创始人 Koichi Nakamura 一样，都是 Enix 的明星程序员。

《无赖》（系列）（Burai）

开发商: Riverhill Soft | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, FM7, MSX, MCD, SFC, PCECD

Riverhill Soft 最为人熟知的都是《J·B·哈罗德谋杀俱乐部》（J.B. Harold Murder Club）等 AVG，但他们也有涉足过 RPG 领域，就比如《无赖》（系列）（Burai）。游戏脚本由 Takeo Iijima 负责，尽管故事背景与《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest IV）相似，但本作要早于《勇者斗恶龙 4》几个月发售。游戏中，在一片名为基普罗斯（Kypros）的大陆上，八名战士被选中从他们的家乡出发冒险去阻止黑暗领主 Daar 的复活。

主角团分别是劫富济贫的 Zan Hayate；化作人型的神龙 Sakyou Maboroshi；披着兽皮实则为人类的 Wash 族人 Gonza Prott，他和他的妹妹 Maimai 为了寻找杀害双亲的凶手而冒险；针灸师 Lilian Lancelot；可以和动物对话的小男孩 Kuuk Lo Tam；Romal Sebastian 六世，一名加入到马戏团的蜥蜴人贵族，以及占卜师 Alex Heston。由于单部无法承载如此庞大的游戏故事，所以本作被分为两部发售。在第一款游戏中，每个角色在加入游戏前都有自己的章节;在第二款游戏中，他们会在结尾章节重新组合，并在接下来的几个章节中组队。



本作属于是典型的 80 年代后期的 JRPG。然而游戏部分技能都是由光球的形式表现，其威力逐渐减弱直至消失。最初的PC版本显然有点简陋，但移植到主机上，特别是 CD 版本，使其更加完善。

角色设计是由荒木伸吾（代表作动漫版《圣斗士星矢》)和他的合作伙伴姬野美智共同完成的，第一款游戏音乐由全女性摇滚组合 SHOW-YA 和第二款游戏由今前弘美(前摇滚乐队Crystal King 的成员)合作完成。



《无赖》（系列）中形形色色的人物构成了一群有趣的旅伴。

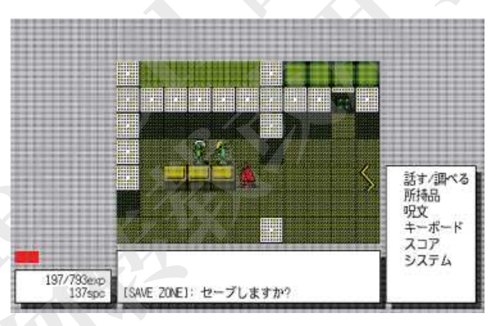
《科莫多之剑》（Kumdor no Ken）

开发商: ASCII | 发售年份: 1991 | 涉及平台: WIN, MAC

作为全银河首席的盲打大师，你即将前往贫穷的科莫多（Kumdor）星旅行。就在你开始航程之前，一名科莫多人前来恳请你去拯救他们的星球。一切似乎都很好，直到你在途中喝醉了，就在你的飞船系统失灵之前。虽然你在迫降中幸存下来，但你所有的钱、经验和键盘按键全部遗失。是时候穿越这片土地了，面对着连当地人都害怕的秘密和危险，一切都是为了回应陌生人的请求然后回家。

这是一款极富想象力的寓教软件。《科莫多之剑》（Kumdor no Ken）将打字教程融入到《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）式的战斗和探险，从城镇到地下城到城镇的旅程中。一开始你只用 F、J 和空格键来操作菜单和导航;获得更多的键盘按键可以让你处理新的战斗和谜题。打字挑战(除了在教程中)会逐渐消耗你的生命值，如果你输入错误就会受到更多伤害。快速，准确的输入单词是生存和升级的必要条件，因为在麻烦遍地的科莫多星，你要拯救了它的文明，并防止了银河流行病。

除了《科莫多之剑》（Kumdor no Ken），Tsubaki 还缔造了《局内人》（INSIDERS）系列。在这个系列中，玩家必须要从



电脑中逃脱。他们在 ASCII 的期刊上发布了这款游戏，每本杂志中都包含了提示与辅助材料供用户使用。《科莫多之剑》将令人上瘾的玩法、荒诞、令人回味的美学和世界构建(类似于《地球冒险》系列)结合在一起，使其成为日本的 cult 经典。《局内人》要求玩家学习高难度的电子和计算机科学才能获胜，而《科莫多之剑》的低门槛和线性度使得它非常适合教授任何人打字联系，这在当时的日本并不常见。



《科莫多之剑》独特的实验性方向代表了许多被忽视的日本 PC RPG 及其制作者的创造力。

《盖奇》（Gage）

开发商: Mindware | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98

你在“米克·阿尔伯特”（Mick Albert）的塔内醒来，除了长袍和占卜权杖之外，你几乎没有装备。阿尔伯特是《盖奇》（Gage）的作者 Mikito Ichikawa 的在游戏中的化身，他召唤你组建一个小队，筹备物资，并到达他遍布陷阱和怪物的塔顶之上-或者像你之前的许多人一样灭亡。

凭借其详细的等距离视图和程序生成的关卡，《盖奇》以小型的立体模型呈现了地下城探险游戏。玩家扮演的领队角色可以招募队员，管理库存，并使用魔法在地图上看到前方十个空间。无论你和你的队伍看起来有多能干，资源仍然是稀缺的，它们都藏在危险的敌人附近。为了打败上述敌人，游戏提供了一些典型的 RPG 职业:战士、治疗者和法师。《盖奇》的自动回合制战斗指令包括了队形微操和远程管理，同时保存物品，装备，钥匙和逃跑。

然而《盖奇》最大的难点在于跑图过程。因为游戏没有提供手动或自动的队伍管理系统，玩家需要小心翼翼地用鼠标微操每个单位。每一层楼的每一个拐弯都意味着要重新安排你的队伍以应对棘手的遭遇，或者只是为了让你的同伴留在屏幕上。这对一些玩家甚是麻烦。对其他人来说，这几乎不会影响游戏有条不紊的节奏和巧妙的氛围。游戏还加入了古代祐三的音乐，在他的作品《雷神传说》（Beyond Oasis）之前试验性的使用了管弦配乐。



Mindware 努力开发和发行游戏。之后，Ichikawa 则专注于弹球游戏和日本 PC 时代经典游戏的重制。



《盖奇》是一个既熟悉又独特的地下城探险游戏。另外，游戏的音效直接取自《怒之铁拳》（Streets of Rage）。

《契兰·巴兰之书》（Libros de Chilam Balam）

开发商: Right Stuff | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98

《契兰·巴兰之书》（Libros de Chilam Balam）是一本关于玛雅文明的记录，同时也是 Right Stuff 出品的同名游戏的核心主题。故事发生在南北战争结束后的美国，主人公是一个名叫弗雷德（Fred）的年轻牛仔，他生活在无法无天的狂野西部。他儿时的朋友克里斯蒂娜（Christina）被绑架了，一个赎金纸条藏在他父亲的旧枪后面。显然，这不仅仅是一把枪，它还涉及到一个涉及邪教和古代神灵的庞大故事。虽然故事的开头是一部相当标准的西部片，但它受到了洛夫克拉夫特（HP Lovecraft）的克苏鲁故事的启发，并融入了阿兹特克人的传说，深入探讨了超自然现象。

与《翡翠龙》（Emerald Dragon）和《艾尔萨克》（Alshark）中的非主流战斗系统不同，这款游戏在大多数方面都是非常标准的，与之最接近的是《幻想之星II》（Phantasy Star II）。战斗采用越肩视角展示，在一个普通的黑色背景上，敌人被放置在网格上。他们可以在前排和后排之间来回移动，这决定了你需要哪种武器有效地造成伤害。游戏的故事也很棒，且有许多的角色。除了枪手之外，你还会遇到像卢克（Luka）这样的角色，他是一个逃脱了祭祀仪式的印第安人;西尔维娅（Sylvia），一个占卜师;还有薇薇安（Vivienne），一个喜欢猫的魔术师。



除了比较有代表性的《荒野兵器》（Wild Arms）和《影之心:来自新世界》（Shadow Hearts: From the New World）外，狂野的西部背景在 JRPG 中是非常罕见。所以光是这一点，《契兰·巴兰之书》就非常值得关注。这款游戏本可以移植到主机平台，但在 PC 平台上却默默无闻。



没有多少 JRPG 是发生在狂野西部的，有些游戏通常会有趣地利用这一背景。《契兰·巴兰之书》也不例外。

《黑之剑》（Kuro no Ken）

开发商: Forest | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PC98, PS1

《黑之剑》（Kuro no Ken），英文版叫《Blade of the Darkness》，游戏的故事发生在一个在许多年前一条黑色邪龙毁灭的国家， Kreutzen。当邪龙被一把同名武器击败后二者一同消失于世间，而如今某个黑暗势力正在计划复活死去的邪龙，所以必须神剑也必须重现人间。故事聚焦于两位主角——挥舞魔法的女忍者“阿忍”（Shinobu）和身披铠甲的剑士凯伊斯（Kayes）——身上，起初玩家要分开控制两名角色，到了后期两人会组队开始冒险。

这是一款标准的 JRPG，只是不过这款游戏最出名的是它战斗时会采用越肩视角展示巨大的角色像素图。这款游戏并没有什么特别的原创内容，但它的故事却相当不错，况且这类的黑暗幻想风在当时的主机 RPG 游戏中相当罕见。考虑到你在战斗中只能控制两名主角，而且没有真正有趣的升级或战斗机制，游戏可能是会过于简单，尤其是搁在 1995 年这游戏未免显得太过落后了。

游戏开发公司 Forest 之前只推出过成人游戏，包括2D格斗游戏《人型使》（Ningyou Tsukai），这款游戏也是 IBM PC 游戏《钢铁与蕾丝：机械甜心对决》（Metal & Lace: The Battle of The Robo babies）的灵感来源。凭借着其衣着暴露的角色和时隐时现的裸露画面，它比当时大多数其他主机 RPG 更狂野，但与其他 PC 游戏相比还是保守了。事实上，在1997 年的 PlayStation 移植版本中并没有删减任何内容，而且还增加了大量的对话语音。





虽然有点落后于发行的年代，但对于一家以色情游戏著称的公司来说，《黑之剑》仍然是一次勇敢且努力的尝试。

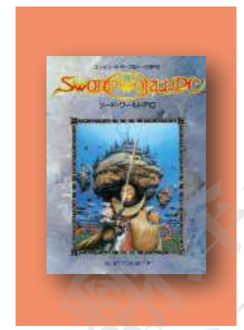
《剑世界》（系列）（Sword World）

开发商: T&E Soft | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98, SFC

《剑世界》（Sword World）是一款专为日本市场设计的 TRPG 规则。游戏的设计者便是《罗德岛战记》（Lodoss War Record）的作者水野良。漫画源自作者在漫画游戏杂志《Comptiqコンプティーク》上连载的跑团记录，而游戏本身则是基于《龙与地下城》等 TRPG。第一款改编游戏《剑世界 PC版》由 XtalSoft 和 T&E Soft 共同制作。在游戏采用经典的奇幻 RPG 风格，玩家要创建自己的角色然后与伙伴邂逅展开冒险。游戏相对开放，在不同的场景中会有不同的遭遇，而游戏的最终目标则是要击败黑暗大祭司 Maazel Soglan。因为是基于桌面游戏的规则改编，所以它与大多数其他电脑 RPG 游戏有所不同，因为战斗不会给你带来太多经验——实际上，应该避免战斗——而完成遭遇任务益处多多并可以强化角色。当玩家选择进入战斗时，游戏将转变为回合制系统，每个角色可以移动一定数量的方格，然后进行攻击。

PC版本打算包含 100 个遭遇，但最终版本不得不将其削减了一半。在名为《剑世界 SFC》 的 SFC 版中，设计师重新设计了所有内容，删除了一些遭遇，但恢复了一些最初被砍掉的遭遇，以获得更好的整体体验。（TRPG 出版了一本介绍所有遭遇的书。）因为有些任务是互斥的，所以你需要玩三遍游戏才能看到所有内容。SFC 独占发售的续作《古巨人传说》（Inishie no Kyojin Densetsu）有着全新的故事情节，但游戏玩法相似。





《剑世界》基本上就是一款由日本 DND 铁粉打造的类 DND 角色扮演游戏。

《密涅瓦公主》（Princess Minerva）

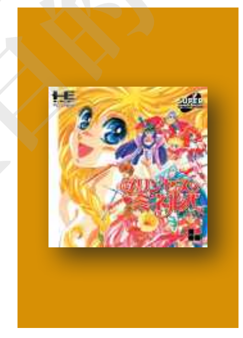
开发商: Riverhill Soft | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98, PCECD, SFC

某天，惠斯勒王国的密涅瓦公主感到无聊，决定组建一支由八名女性护卫组成的精英小队。虽然一开始小队中只有一名队员，但后来女巫戴娜斯达（Dynastar）将魔爪伸向了这篇土地，她派遣自己的恶魔将军欲将密涅瓦和她的队友一举消灭。

《密涅瓦公主》（Princess Minerva）最初是由 Riverhill Soft 发行于 PC98 平台，后被移植到了 PCE CD和 SFC 上。游戏就是普通的 JRPG 玩法，只不过可操作角色过多，以至于玩家要分别控制三个小队。战斗开始时由哪支小队打头阵是完全随机的。如果其中一支小队被消灭那么另一支待机的队伍就会立即补上空位。

这个想法是由 Red Entertainment 提出的，他们凭借其与众不同的 PCE 《天外魔境》（Tengai Makyou）系列获得了巨大成功，并且知道如何想出能够引起用户共鸣的想法。在《密涅瓦公主》中，由于玩家主要是处于青春期的男孩，游戏角色大多是穿着暴露的女性，从密涅瓦的护卫到戴娜斯达的部下，再到大多数随机的敌人，几乎所有的角色都是女性。有魅魔般的恶魔，有穿着 S&M 服装的女人，有穿着熊、龙、牛和蜜蜂服装的女孩，甚至还有女性河童。角色设计很吸引人，像素图设计也很好，所以游戏很好地实现了它的目的。除了游戏之外，还有一个小说系列，以及一个动画 OVA，不同的是，它被翻译成英语。





虽然最初是出自 PC 平台，但《密涅瓦公主》更出名的是它的主机版。PCE CD版也只是些微暴露了一点，但到了 NEC 版则更是放飞了自我。

《风之种》

开发商: Compile | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PC98

对于米娜（Mina）和奥托（Otto）这对兄弟姐妹来说这是平凡的一天，为了给小镇即将到来的节日筹备祭品，他们前往了森林中。但当他们离家后，意外发生了，他们的大哥被狡猾的黑独角兽集团（Black Unicorn）所绑架，而这个公道只能由他们自己来伸张。

《风之种》（Wind' s Seed）与 Compile 通过 Disc Station 发行的其他 JRPG 有着许多的共同点——画风可爱、上手门槛低，且总体难度比较简单。这款游戏的过人之处在于它结合横版卷轴视角，围绕着这对兄弟姐妹召唤能力所建立的战斗系统。每个角色都可以使用三次召唤，且每个召唤物都有专属的技能。当角色能量集满后，米娜和奥托甚至可以对敌人释放强大的特殊动作。游戏其他方面可能很平庸，但经过优化的回合制战斗流程联系在一起，搭配不同角色可以展现出各种天马行空的战斗节奏。

城镇和其他休息点的分布有些打乱了地上世界和地下城探索之间的节奏。虽然游戏的 NPC 和故事角色都很吸引人，但《风之种》也不可避免走向了阴暗的基调。你周围的世界充满了野生动物的领地，以及像神秘的黑独角兽这样的低等生物。一些角色，比如家乡的偶像吉莱斯皮，只有一有机会就会在米娜和奥托身边炫耀自己的恶劣举止。

《风之种》背后的团队在 Compile 的衰落时期继续为 Disc Station 制作了许多有价值的游戏。但《风之种》仍然是他们过去和之后的游戏中最独特的存在，同时推动了 PC98 的图形潜力。





像大多数 Compile Disc Station 的游戏一样，《风之种》的流程很短——不到两小时就能同感——但在如此短小的流程中散发着无限魅力。

《机甲武士》（Samurai Mech）

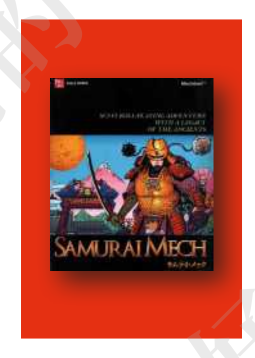
开发商: Hulinks | 发售年份: 1992 | 涉及平台: MAC

《机甲武士》（Samurai Mech）是一个发生在遥远的未来，且融合了日本传统文化的科幻故事。标题中的主角在某种意义上是机器战警和日本武士的结合体，他将冒险穿越巨大的人造城市大江户（Oedo），前去调查一个神秘的忍者组织。尽管游戏完全是用鼠标操作的，但它在很大程度上仍非常的 JRPG。战斗是一对一的，你可以选择攻击敌人不同的部位，不同的部位也有着不同的弱点。除了升级你的角色，你还可以获得蓝图来升级你的机械装备。

这款游戏是由 Hulinks 公司开发的，这家公司主要涉足各种各样的计算机应用程序;它之前唯一的游戏经验是将一些 SSI 的策略游戏移植到 PC98 上。《机甲武士》及其续作是他们唯一的原创游戏，似乎也是为数不多的针对 MAC 电脑开发的日本游戏之一——到 1992 年这个时间点，大部分电脑游戏都是面向 PC98 平台的开发的，几年后才转向 Windows。



所以在缺乏经验的情况下，《机甲武士》看起来却非常的酷——战斗画面很少普通，但它们具有“未来日本”的美学，而战斗场景中的英雄和敌人的美术设计更是棒，机械设计也是如此。他们只是用了 MAC 的单色画面设置，却让这款游戏相较其他游戏更为突出。游戏续作全彩画面，虽然卖相不太好，但美术依旧非常棒。



《机甲武士》令人难以置信的单色视觉设计使它成为一个独特的艺术品。

《侠客游》（系列）（Lunatic Dawn）

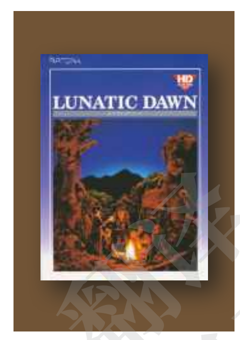
开发商: Artdink | 发售年份: 1993 | 涉及平台: PC98, PCFX, WIN, PS1, PS2

Artdink 被现如今人所熟悉的是其实验性的 PS1 游戏，而不是他们历史上那些备受欢迎的日本 PC “模拟”（simulation）游戏，他们所制作的《侠客游》（Lunatic Dawn）更像是一款RPG 模拟游戏，而不是真正的RPG。与 System Soft 的 RPG 模拟游戏《妖精物语》（Tir Na Nog）一样，《侠客游》也提供了一些基本的情节和世界观架构。然而，与同时代的游戏相比，这两个系列都更注重自由探索、角色塑造和地下城探索部分。

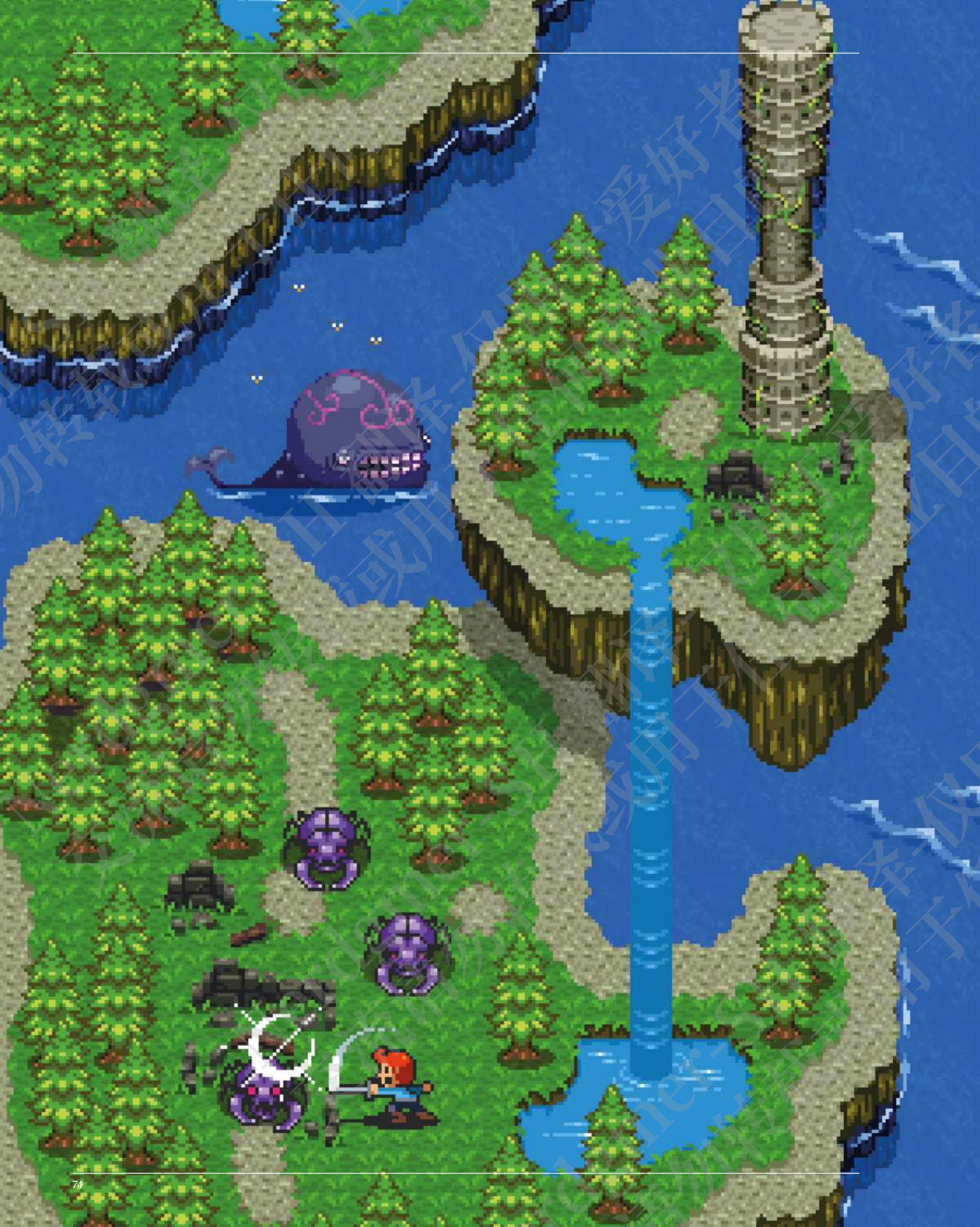
系列前两作都发行于上世纪 90 年代初，游戏开始时要创造角色、购买道具和装备、招募团队成员以及接受任务。根据不同的开局，游戏会生成不同的内容。冗长的菜单和详细的欧美式像素风取代了典型的 JRPG 游戏的城镇探索。在世界上的探索需要在不同类型的地形中移动玩家团队的图标，躲避或遇到其他区域的遭遇战标识。除了除了能在城里接到的任务外，《侠客游》常规流程中并不会给玩家明确的目标。有整个世界等待你去探索，有许多战利品等待你去掠夺，还有许多敌人等着干掉主角和他不幸的同伴。



在 90 年代末发售的第三作和第四作随着时代变迁，开始转向类似于《暗黑破坏神》（Diablo）点击类动作 RPG 玩法，同时不再强调地牢探索部分。PlayStation 独占的《黎明幻想曲》（Lunatic Dawn Odyssey）回归了传统玩法只是略加创新，而 PlayStation 2 的《侠客游（暴雨篇）》则改为了类似于《国王密令》（King’s Field）的第一人称视角。



初代《侠客游》几乎所有内容都是即时生成的，创造了一种独特的定制体验。



Falcom

早些年间有着许多专攻 RPG 的游戏公司，就比如光荣（Koei）和 XtalSoft。而其中最早一批莫过于 Nihon Falcom（或单叫 Falcom）这样一家名字源于《星球大战》（Star Wars）“千年隼号”（Millennium Falcon）的公司。加藤正幸（Masayuki Kato）于 1981 年在日本东京成立了一家名为“Computer Land Tachikawa”（可以翻译为立川电脑大陆）的个人电脑零售店，其主要的业务为是售卖进口的 Apple II 家用电脑。然而，他们很快开始为当时新发布的 NEC PC88 主机平台开发了自己的软件。

他们早期许多的 RPG 游戏作品都是由木屋善夫（Yoshio Kiya）完成制作，早在《屠龙者》（Dragon Slayer）系列之前他制作过一款名为《全景岛》（Panorama Tou）的游戏，除了一小部分的共通性外，这是一部非常非主流的 RPG。而系列的第二作《迷城的国度》（Xanadu）则在 PC 平台上大获成功，让公司至此声名鹊起。

不仅如此，1987 年的《伊苏：失落的伊苏古国》（Ys I: Ancient Ys Vanished）让他们收获了更广泛的认可。有趣的故事、流畅的动作性（就当时的 PC 游戏而言）以及出色的配乐让他们俘获了一大批玩家的心。之后 PCE （欧美版叫 TurboGrafx-16 CD）移植版的全面升级更是让它成为了该平台上的杀手级游戏，甚至在北美地区这款游戏是和某些主机一起捆绑销售的，游戏粉丝和评论家纷纷对其电影级的效果以及令人惊叹的合成音乐赞不绝口。而到目前为止该系列一共出了 10 部作品以及更种前作的重制版。

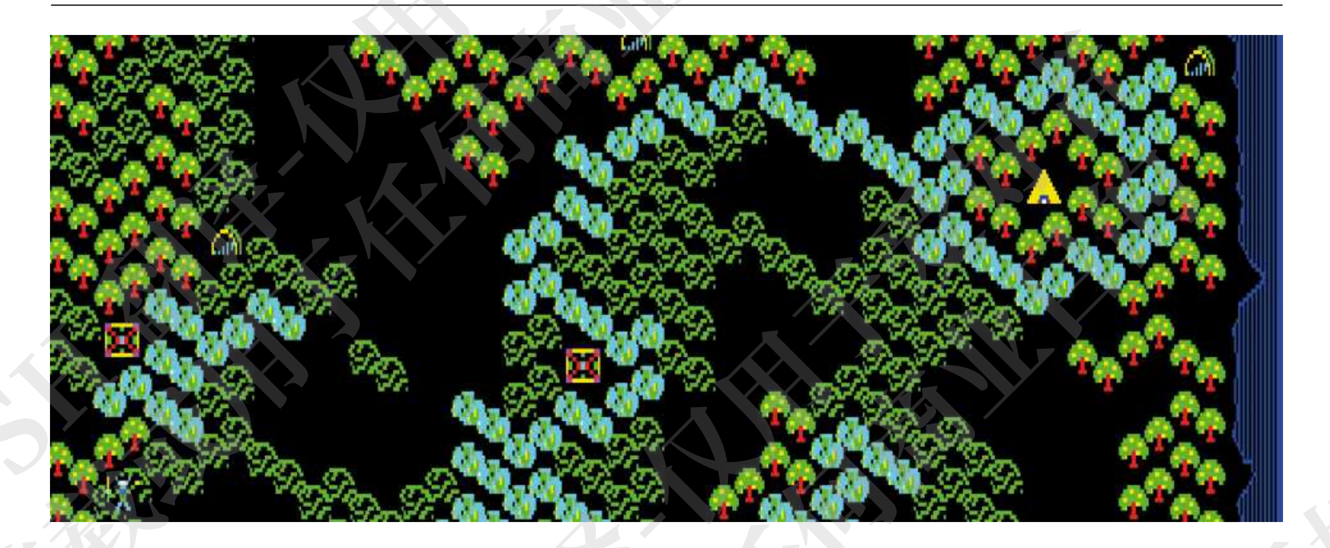
配乐也是 Falcom 游戏中的关键一环，而这大多都要归功于公司内部的 JDK 乐队（JDK Band）。几十年来，这支由许多成员组成的乐队制作了许多市面上最好的 fm 合成器音乐，以及经常使用现场乐器出版编曲专辑。其中许多音乐都带有硬摇滚（hard rock）风，这与当时《最终幻想》（Final Fantasy）和《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）这两款主机游戏的 BGM 截然不同。

Square 和 Enix这两家虽然都是 PC 游戏起的家，但很快就转战主机领域，而 Falcom 则不一样，他们大部分时间都在制作 PC 游戏软件。然后热衷于将自家 IP 授权或移植到其他的平台上，这就是为什么你能在十几种平台上找到各种版本的《伊苏》最初几代。虽然其员工也经常涉足主机游戏开发，但直到 2006 年他们把《英雄传说：空之轨迹》移植到 PSP 后，他们才开始真正的放弃 PC 端的开发，转而面向掌机平台，最后来到了主机平台。这也成为了他们现在的主要业务，《伊苏》系列也在此延续。

多年以来，Falcom 内部经历了多次迭代。许多的成员乃至是明星制作人木屋善夫都在 80 年代末到 90 年代初这段时间相继离开。《伊苏》前三部的核心开发人员桥本昌哉（Masaya Hashimoto）和富一城（Kazunari Tomi）离开后成立了 Quintet，之后制作了《雷莎出击》（ActRaiser）和像是《盖亚幻想记》（Illusion of Gaia）、《天地创造》（Terranigma）这样的 ARPG.前 XtalSoft 员工的富一成（Kazunari Tomi）也在离开工作室后成立 Studio Alex 并打造了《露娜》（Lunar）游戏系列；虽然他并没有参与到《伊苏》游戏的开发当中，但他确实厚着脸皮直接“借鉴”了前者的很多设定（译者：原文用的是“shamelessly borrow”），比如空中城市和女神转世什么的。90 年代末到 2000 年初这段期间 Falcom 一直在厚积薄发，他们主要是将之前的老游戏移植到了 Windows 平台上，然后让《伊苏》系列复出并推出了诸如《双星物语》（Zwei）和《迷城的国度 Next》（Xanadu Next）等其他的 PC 游戏，其中有一些游戏被 XSeed 翻译成了英文。但也正是前文中提到的《空之轨迹》吸引的大量粉丝给 Falcom 带来了新生；虽然数量上算不得多，但足够稳定。从 2007 年开始，公司一直由近藤季洋（Toshihiro Kondo）领导，一个梦想着为他最喜欢的开发商工作（最终领导了）的粉丝。

红发的主角？通天的高塔？漂浮的空岛？这在《伊苏》系列里可太常见了。

Nerdgmer-SH 翻译 仅用于爱好者交流 请勿转载或用于任何商业目的



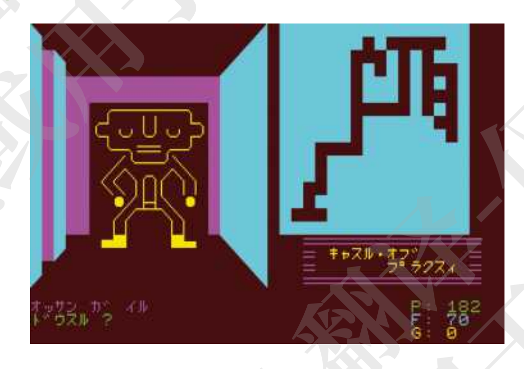
《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）

开发商: Falcom | 发售年份: 1983 | 涉及平台: PC88

正如先前所述，有关 JRPG 的定义（比如光荣早期的“模拟”类游戏是否也算？）和第一款 JRPG 的归属（或者说是非指令输入或是移植西方游戏）都存在着争议。然而，许多人认为由木屋善夫开发，Nihon Falcom 于 1983 年发行的《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）正是第一款该类型游戏。

游戏包装封面与标题画面中都展现了一名身处异界的比基尼女剑士……然而不出意料的是游戏实际玩起来远没有看起来的刺激。玩家的目标是要深入探索“帕诺拉马岛”上的一座同名金字塔，尽管对于初出茅庐的菜鸟探险者来说这绝非易事。地图呈六边形显示在游戏画面中，其上满是陷阱，当玩家四处探索时，有几率会掉入陷坑中（“好消息”，坑管够），也有可能会受到蛇与狮子的袭扰。幸运的是，当地一些土著还是很有好的，如果你向他们求助，他们也会帮助你。游戏中包括战斗在内的所有形式交互都会挤在屏幕右下角的一个小窗口中，所以你可能需要眯着眼睛才能看清大部分内容。游戏中补给是有限的，所以你必须寻找食物或在城镇中购买才行。

小岛被一条河一分两半，河中居住着一条看起来很像是尼斯湖水怪的怪物。你可以设法去引起船夫的注意，让他载你过河；也可以通过地下隧道过去，前提是你带着手电筒和供电的电池。上述这些以及游戏中的几座地下城都是以第一人称呈现的，就像是早期的《创世纪》（Ultima）一样。许多敌人和角色的形象都是有简单的线条图像构成，但别有一番风味。



《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）的程序是用 BASIC 编辑的，这就表示游戏中不仅每一次行动执行的都非常缓慢，甚至你做任何事情都需要大量的加载时间。这款游戏颇具野心，因为其试图想要展现一个与满是危机的岛屿的抗争过程，但连绵的陷阱和不断减少的资源让任何目标都变得寸步难行。尽管如此，它仍然是一部具有历史意义的里程碑作品，特别是考虑到该作还是 Nihon Falcom 的第一款 RPG。然而，不像是后来《屠龙者》（Dragon Slayer）系列，《帕诺拉马岛》从未被移植或是重制过——或许它确实太过过时了。





《帕诺拉马岛》是 Falcom 于 1983 年发行的众多游戏之一，同时期的还有文字冒险游戏《恐怖屋》（Horror House）。他们的处女作《银河战争1》（Galactic Wars 1）则是在 1982 年发行的。



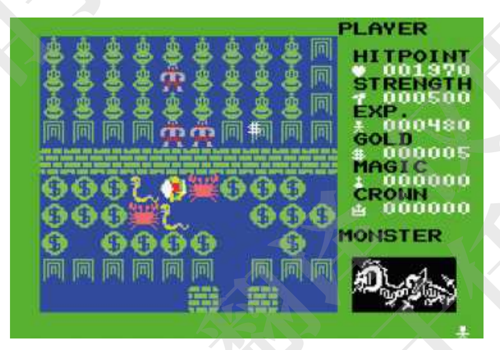
《屠龙者》（Dragon Slayer）

开发商: Falcom | 发售年份: 1984 | 涉及平台: PC88, PC98, X1, MSX, GB, SAT

“屠龙者”（Dragon Slayer）是对于木屋善夫（Yoshio Kiya）制作的系列 RPG 游戏的统称。该“系列”诞生于《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）之后，从理论上讲该“系列”总共推出了部作品，尽管这些游戏中除了存在小部分承袭之外几乎无任何的联系。该作的诞生源自木屋善夫与另外一名 Falcom 的员工井上忠信（Tadanobu Inoue）的一次竞争中。最后木屋版获胜赢得了零售出版的机会，而井上版只能以代码的形式发布在杂志《LOGIN》上。虽然二者设计上存在着共通的地方，但井上的 PC88 版要简陋得多，因此也不难理解木屋版为什么会脱颖而出。木屋的《屠龙者》的灵感源自一款 1982 年在美国发行的 Apple II 游戏《弗莱塔格洞穴》（The Caverns of Freitag），这是另一款早期的动作 RPG 游戏，两者的美术和玩法风格都十分近似，而且也都涉及到了探索地下城和屠龙的内容。

首作游戏名为《屠龙者》，仅登录了 PC88(上图)和 MSX(上图右图)在内的日本 PC 平台。游戏中的地下城便是故事发生的全部舞台，显然有一条龙正等着被干掉。只不过在游戏一开始咱们弱小的主角可谓是毫无还手之力，若是碰上了，被干掉的绝对是咱们。因此为了实现这个终极目标玩家需要探索关卡，收集能量宝石来提升自己的力量，获取金币来增减自己的血量。省事的是咱们主角就住在地下城中，且可以带着自己的基地四处跑——这很有用，因为当你想要强化自己之前获得了药水，你可以把它们送回家中以备不时之需。药水还会赋予你魔法能力，让玩家能打破墙壁、穿越地下城、保存游戏或者开启地图。游戏中玩家还能找到各种道具，比如可以让你无敌的十字架（但你也不能攻击了）以及让角色能够拾起重物的戒指。

在某些版本中，敌人种类更是个千奇百怪的大杂烩，其中有电视机和袋鼠。

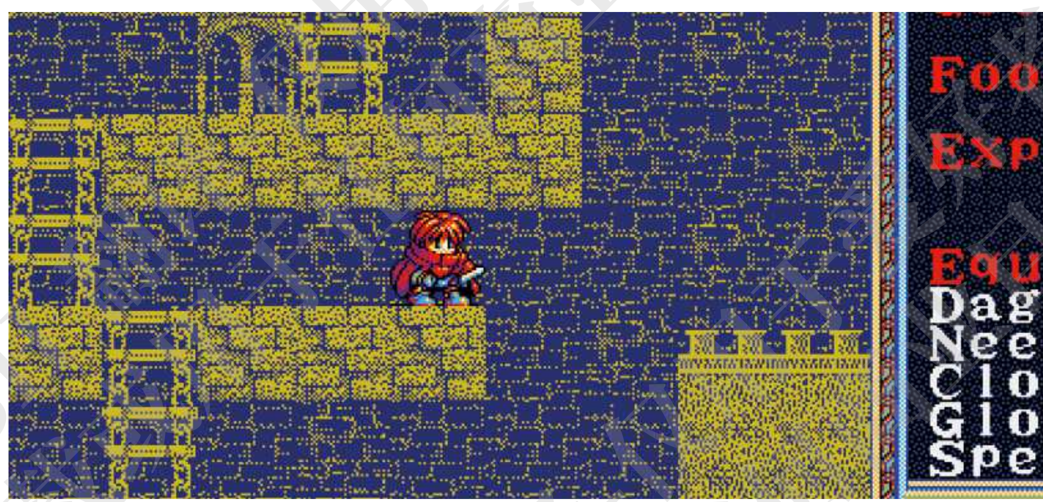




与《帕诺拉马岛》一样，《屠龙者》出色的封面设计弥补了早期 PC 游戏视觉效果过于简陋的不足之处。

比起木屋之前的作品，本作无疑是一次进步，尽管它许多内容都仍非常的简陋。移动操作处理得十分笨拙，因为玩家要一格一格地动，战斗也只是让角色间相撞，而且你只会希望数值永远只有我方是占优势的。《屠龙者》的每个版本都有不同的地下城，某些版本甚至允许你自己制作。游戏的难度平衡处理得也很粗糙，因为敌人在一开始就比你更具进攻性且更强大，而且他们有时会把你逼入在狭窄的走廊中。每局游戏可以持续很长一段时间，因为你需要慢慢积累战胜关卡所需的能量。

《屠龙者》后来被移植到 GB 上，不过本作缺少了保存机制，而且只有几个地图。另一家公司为 GB 上开发了一部外传，但与本作毫无关系，它更像是一款典型的《勇者斗恶龙》风格的游戏。后来它也推出了重制版，与《伊苏》（YS）和《迷城的国度》（Xanadu）一起出现在世嘉土星上的《Falcom 经典合集》（Falcom Classics package）中，其中修改了 2D 的画面效果和动作也更流畅。





《迷城的国度》（Xanadu）

开发商: Falcom | 发售年份: 1985 | 登陆年份: PC88, PC98, FM7, MSX, MSX2, SAT, WIN

虽然在此前 Falcom 就已经推出了《帕诺拉马岛》（Panorama Tou）和《屠龙者》（Dragon Slayer）等 RPG，但真正让他们声名大噪的却是《迷城的国度》（Xanadu）。这是一款横版卷轴视角的地下城探险游戏，游戏起始于一座城镇中，在深入地下城之前，你可以花金币来训练角色的各种属性。每个地下城都有几个屏幕高，几个屏幕宽，并且呈水平方向循环。玩家的目标不仅是找到迷宫出口，还要获得足够的力量和装备来击败关底 BOSS，然后再进入下一个地下城(总共有10个地下城)。

游戏关卡中遍布敌人，如果角色撞上了某个敌人，就会弹出一个单独的战斗画面，玩家将会在其中与多个敌人进行战斗。就像是《屠龙者》中那样，角色攻击表现就是跑过去撞向敌人，根据双方属性比大小来决定伤害，尽管你也可以获得用于发射的远程魔法。角色的战技和魔法的经验是分开计算的，因此如果你想要培养出一个全面发展的角色，就要雨露均沾地使用该两种攻击方式。武器也可升级，前提是你的不断地反复使用它们才能解锁全部的力量。最关键的是你要时刻留意你的“业力”（Karma）值，游戏中每种敌人都被划分为了“善良”和“邪恶”两种阵营（尽管“善良”的怪物也会攻击你），如果你击杀了太多“善良”的敌人，你的“业力”值就会上升，从而让你无法进入某些区域，比如提供升级服务的神殿。而降低“业力”的唯一方法就在冒险中找到并喝下一种有毒的药水，但代价就是会扣掉大量的 HP。

《迷城的国度》最出名的便是它毫不留情的游戏难度，主要是因为每个地下城中的敌人和资源数量有限。攻击、道具使用以及升级角色每一步都要步步为营，以避免因角色能力不够而卡关的情况，否则要么读取之前的存档，要么重头开始。然而这



些设计归根到底还是对游戏本身有利的，因为电脑杂志经常推荐如何攻克迷宫和优化游戏体验的攻略书。这些就像免费的广告一样，从而使其创造了超过 50 万份的销量，这对于一款电脑游戏来说是一次非常棒的成绩。

Falcom 后续发布一款名为《迷城的国度：第二战役》（Xanadu Scenario 2）的扩展版，其中增加了几个额外的地下城以及各式各样的道具。更重要的是，该作还增加了一个原声带——初版游戏中只有一个主题曲而且是偶尔出现，而这版里大多数地下城都有了专属的主题音乐，其中大部分都是由古代佑三（Yuzo Koshiro）创作，而这也是他参与的第一个电子游戏作品。《迷城的国度》后来也推出过一些其他的重制版，包括了 PC 版的《迷城的国度：复兴》（Revival Xanadu），以及世嘉土星上《Falcom 合集 Vol. 1》（Falcom Classics Vol. 1）中的特别版。有趣的是，在初版游戏中商店店主的形象大都直接挪用《创世纪 3》（Ultima III）的游戏手册，据报道原作者 Richard Garriott 得知后勃然大怒。



《迷城的国度》大受欢迎，以至于后来推出了衍生的动漫 OVA，尽管大部分内容与游戏毫无关系。哪怕是这样，动漫版的美术形象还是被用到了 MSX 版的实体封面上。



《罗曼西亚》（Romancia）

开发商: Falcom | 发售年份: 1986 | 涉及平台: PC88, PC98, MSX, X1, FC, WIN

《罗曼西亚》（Romancia）的游戏包装封面标语上号称自己是“Dragon Slayer Jr.”（屠龙者青春版），考虑到游戏中简化的属性显示，图像化为心形和剑来指代的 HP 与武器威力，可能意味着这就是一款面向的游戏，或者说至少也是一款入门级的 RPG。但不要被这些表象所迷惑，《罗曼西亚》之于玩家的烦躁感丝毫不亚于先前的《迷城的国度》（Xanadu）和《屠龙者》（Dragon Slayer），不过说句公道话，这游戏的体量也更小更短——只需要三十分钟便可通关。

早在上世纪 80 年代，AVG 和 RPG 之间并没有严格的界限划分。事实上《罗曼西亚》中的元素更倾向于“AVG”，因为战斗在这款游戏中的比重并不大，而游戏的重点在于完成一个个任务。作为来访此地的主角范弗雷迪王子（Prince Fan Freddy），你需要拯救被邻国阿佐鲁巴（Azoruba）王国绑架的塞琳娜公主（Princess Selina），然后找到屠龙者之剑并击败诅咒这片土地的邪龙维德斯（Vaides）。

游戏最初发行的版本中附赠了一本漫画，其中提供了一些指导作用，但除此之外游戏几乎不会提示玩家应该做什么。游戏的第一个主线任务是找到一件可以不必死去就能进入天界的羽衣，这是因为游戏中大部分关键道具都要从一群天上的老神仙那获得。老神仙们是不会轻易交出这些道具的，因此游戏的另一个主要目标就是要设法提升主角的“业力”，而这也是从《迷城的国度》继承下的元素之一。通过做好事便可积攒“业力”，比如给生病的镇民运送药品，净化镇上有毒的水源。虽然游戏中也有敌人，但由于它们大部分都是由被诅咒的村民变的，因此他们中大多数干掉后被只会降低你的“业力”。主角的剑几乎要贴脸输出，再加上没有受伤无敌帧，这意味玩家会快就会被杀死。

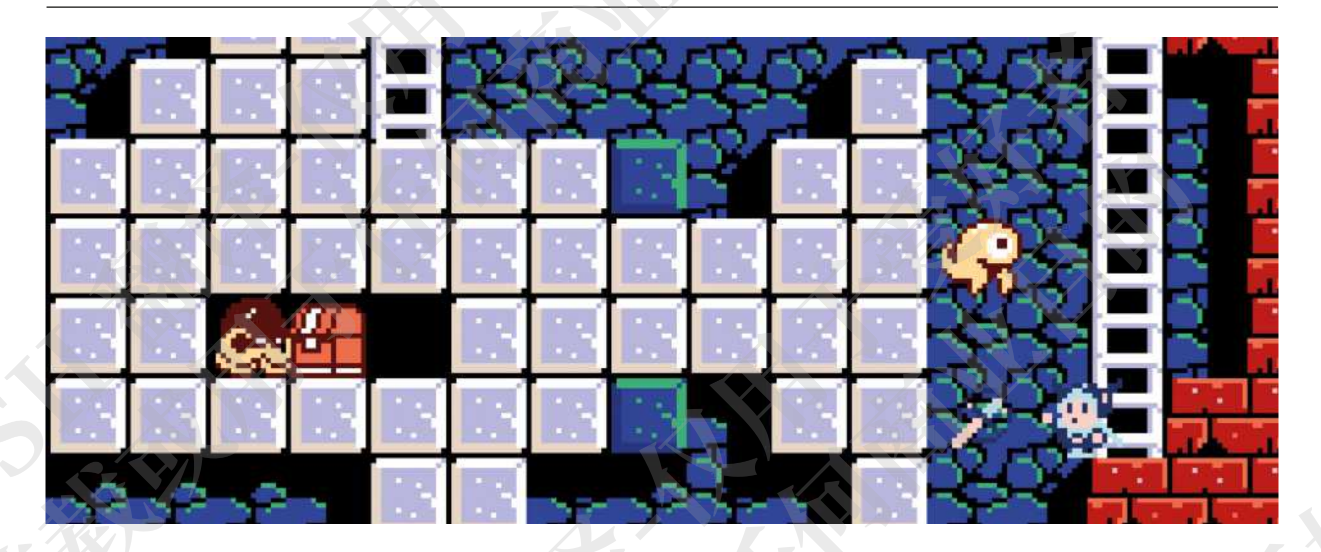




《罗曼西亚》的美术风格采用了可爱的漫画风，而不是他们之前游戏中硬核的西幻风插画。

《罗曼西亚》属于 80 年代那种典型的“为了难而难”的 RPG，虽然尝试去攻克它尚有乐趣，但这仍是一款令人难以消受的游戏。没有同类型游戏中大体量的关卡，本作的深度有所欠缺，且游戏提供了大量的任务却没有与之对应的探索空间。尽管如此，它还是因其技术实力而受到好评:在磁盘版本中，游戏在你开始后永远不会停止加载，这意味游戏本体大小要小于 64kb。此外，这款游戏的开发过程仅耗时一个月左右。早期 Falcom 的游戏可能没那么平易近人，但他们的技术力绝对过硬。漫画家铃木秀和（Kazuhiko Tsuzuki）的角色设计相当地吸引人，而古代祐三制作的游戏主题曲更是经典。

Compile 负责了 FC 移植版的开发，该版本调整了许多内容，包括游戏世界(进行扩展)和战斗动画(添加了新内容)。原版的计时功能没了，并且允许玩家死后复活（需携带特定的道具）。



《巫师遗产》（Legacy of the Wizard）

开发商: Falcom | 发售年份: 1987 | 涉及平台: NES, MSX, MSX2

Falcom 早期是一家专注于 PC 游戏开发的公司，而其他平台的版本则会授权给其他公司。《屠龙者 4》（Dragon Slayer IV）是他们的第一款主机游戏，除此之外只登陆过 MSX 电脑。而这款游戏也是该系列也由 Brøderbund 第一次发行了国际版，故而被重新命名为《巫师遗产》（Legacy of the Wizard）。游戏主角所处的 Worzen 家族（日文原版是 Drasle 家族，这是一个由DRAgon SLAYer 构成的合成词，因此在日语中有更深一层的含义）的宅邸最下方有着一座巨大的迷宫。与他们先前的游戏类似，本作的目标是找到四个王冠，然后在找到屠龙者的剑，最终杀死邪龙凯拉（Keela）。

游戏中，家族里的五名成员轮番上阵，他们每个人都有着不同的天赋技能，且大部分角色都有着专属可进入的区域。父亲赛门（Xemn）拥有可以搬运砖块的手套；母亲梅娜（Meyna）的魔法可以操控阻碍物；女儿蕾尔（Lyll）可以跳得很高；宠物龙波奇（Pochi）不会受到普通敌人攻击伤害（因为严格来说它也属于怪物），而儿子罗斯（Roas）虽然没有专属的章节可供他探索，但却是一家中唯一能够挥舞屠龙剑打败最终 BOSS 的存在。一旦你选择了一个家庭成员，直到你返回位于地表的家中前你是无法再次切换的，而且你只能携带三件物品。

《巫师遗产》的难度要比 Falcom 先前的游戏低上很多，主要是因为玩家不会再陷入一种永久性的卡关困境中。但这游戏依旧很隐晦却指引性差，因此就需要玩家用每一位家庭成员反复试错，利用他们的技能锁定他们应该去的区域。虽然游戏设计很像是诸如《恶魔城 2》（Castlevania II）和《七宝奇谋 2》（The Goonies II）等 NES 上的动作冒险游戏，但本作的门槛要高很多。

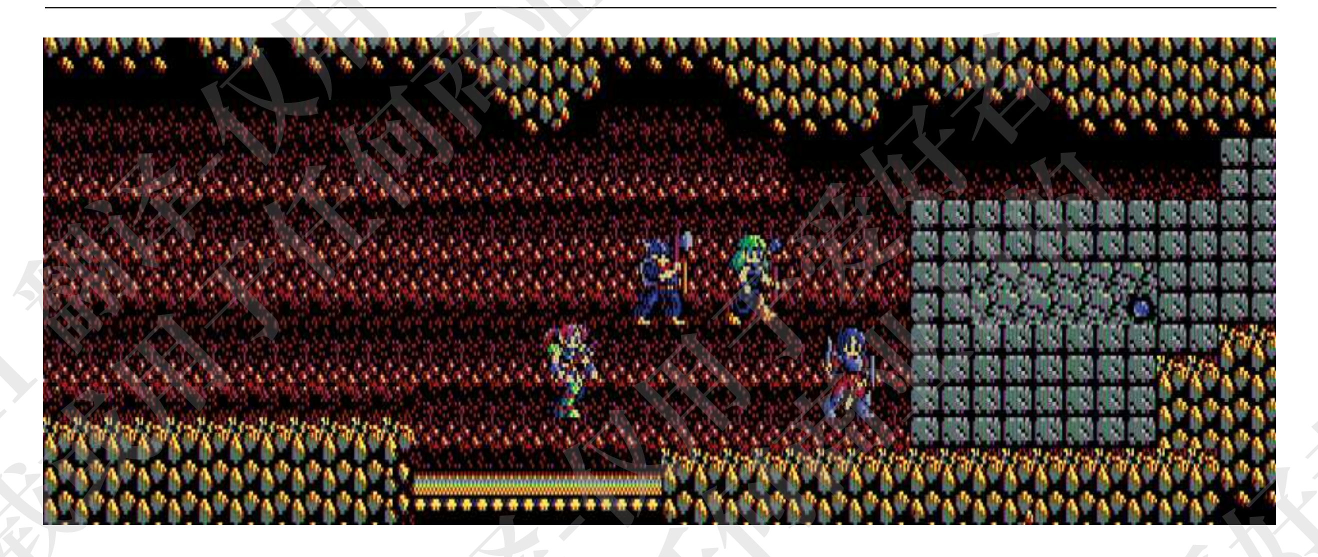


单看画面，本作确实却很像是地下迷宫版的《迷城的国度》（Xanadu），一个个等长宽的像素图，但在不同的区域表现出更独特的视觉风格，而且本作设计更加注重于动作和解谜。比起进入单独的画面显示战斗，本作中角色可以直接在画面中攻击敌人，每名家庭成员都有消耗魔力值发动的远程攻击。敌人被击败后会掉落恢复道具或是金币（有时候可能是毒药），并且普通的旅馆和商店会帮助你补充补给。地下城的每个部分的流程都很长，而且无法回档，特别是 BOSS 战，一旦失败就会直接回到基地重头开始。

尽管游戏难度很高，但《巫师遗产》仍然是一款迷人的游戏。鲜有游戏能够与其深入洞穴，探索一座难以名状的迷宫时的不安感所媲美。而且本作聚焦于动作冒险和探索而非是噩梦般地肝或领取任务，就已经让它优于它的前辈们了。此外，本作的由古代祐三负责的配乐也是一如既往地出色。本作的 MSX 版也值得一试，因为他们对于原版的地图和音乐进行了微调。



Brøderbund 将《巫师遗产》(同时也是《屠龙者》游戏第一次)带给了英语世界玩家。



《七星魔法使》（Sorcerian）

开发商: Falcom | 发售年份: 1987 | 涉及平台: MSX, PC88, PC98, X1, IBM, MD, PCECD, DC, WIN

尽管游戏标题中并未出现过系列相关内容，但《七星魔法使》（Sorcerian）确实是“屠龙者”（Dragon Slayer）系列的第五部作品。游戏采用战役模组的设计允许玩家自由定制自己的小队，这不禁让人想起来纸笔 TRPG。玩家可以创建四类角色——人类战士、人类巫师、矮人和精灵——然后选择他们的性别并分配不同的属性点。你可以在城中购买武器并且训练其他技能，之后就可以选择进入不同的战役当中。在最初的 PC 版中一上来就有十四个关卡可供玩家自由选择攻略，但在最后一关同时也是你要与恶龙决战的第十五关则要在最后才会解锁。虽然每关都有专属的小故事，但游戏本身的故事性很弱，且这些故事通常也只是通过游戏附赠手册来讲述，而不是游戏流程本身。玩家可以随时保留经验和金币退出战役关卡，而且即便是通关也可以反复去游玩它们。角色年龄会随着时间推进而增长，在冒险之外角色也可以去打工，而年龄也会影响到他们的属性和薪水。

游戏每关都采用了横版卷轴式的游戏视角。比起之前的《屠龙者》游戏，本作的关卡设计和画面都有了很大的进步，但考虑到你要同时控制整个小队（一般由三到四名角色组成），第一个人走在前面，然后其他人跟随他们的动作看起来确实有点傻。游戏中也没有做跳跃时的动画，所有人起跳只是直接浮空然后下落。实际上与其说你控制的是一个小队倒不如说是一列由人组成的火车。根据角色的职业和装备，他们可以使用武器战技或远程法术进行攻击。

《七星魔法使》实际上是在日本制作并且由 Sierra 面向 IBM PC 进行了英文本地化工作。虽然英文版作的不错，但原版的一些元素确实没办法生搬硬换。比如古代祐三制作的精彩的配乐，就没办



法正确地在 Adlib FM 声卡上运行，所以才听起来非常糟糕。原版最吸引人的地方便是它需要它的模组化设计，它允许第三方开发者创建或兜售自己设计的战役。这些功能和小程序未能在日本以外的地区得到推广。这真很可惜，因为这诞生了大量的关卡扩充包，其中还有一些取材自特定时期如《七星魔法使：战国风云》（Sengoku Sorcerian）、《七星魔法金字塔》（Pyramid Sorcerian）以及《七星魔法使：吉尔伽美什》（Gilgamesh Sorcerian）。

《七星魔法使》在日本大受欢迎，所以后来在很多不用的平台上都进行了移植或重制，其中包括了 PCE、MD以及世嘉 DC。这些不同的版本中都或多或少包含了原版 PC 游戏中的部分战役以及一些独占的关卡。Falcom 后来在 Win95 上推出了续作《七星魔法使：永恒》（Sorcerian Forever），虽然这代只有可怜的五个战役，却带来了全新的 SVGA 视觉效果，后面的《七星魔法使：原点》（Sorcerian Original）沿用了同样的画面风格，但保留了 PC 原版游戏中的全部关卡。



Sierra 将《七星魔法使》带到了北美地区。他们后来还与 **Game Arts** 合作发行了其他几款日本PC游戏，如《神剑封魔》（**Zeliard**）、《变型战机》（**Thexder**）和《银星战机》（**Silpheed**）。



《伊苏 1&2 合集》（Ys Book I & II）

开发商: Falcom | 发售年份: 1987 | 涉及平台: PC88, MSX2, FC, SMS, TGCD, WIN, PSP 等

得益于旗下的《屠龙者》（Dragon Slayer）系列，上世纪 80 年代的 Falcom 成为了当时日本最成功的的 RPG 开发商之一。但真正使其声名鹊起的同时也是他们很长一段时间内的看家作品的还得是《伊苏》（Ys，发音为“ees”）系列。与早期大多数 Falcom RPG 游戏不同的是，该系列并非诞生自木屋善夫（Kiya Yoshio）之手，而是由名叫宫崎友好（Tomoyoshi Miyazaki）和桥本昌哉（Masaya Hashimoto）两名程序员共同创作的，而在此之前他们曾参与过《阿兹特克》（Asteka，一款冒险解谜游戏）系列的开发。他们的开发工作一直持续到了《伊苏 3》，之后二人成立了自己的工作室 Quintet。

《伊苏》系列的主角是一位名叫亚特鲁.克里斯汀（Adol Christin）的流浪红发剑客。作为一名居无定所的冒险家，每一次新的旅程中他都会邂逅各种刺激、危险以及浪漫事，而几乎每一作中身为主角的他都是沉默寡言的。游戏初代的故事围绕着一片名为“伊苏”的古老土地展开，这是一片位于布列塔尼海岸附近的一座传说中的神秘城市，据说其消失在汪洋中，而本作中它实际上只是脱离了大地飞往了天空中。该系列后续作品慢慢地脱离了“伊苏古国”的传说，开始逐渐拓充世界观，并采用了与西欧和北非等地区相近的设定。而同行的则是他的好哥们多奇（Dogi），这是一位有着蓝色头发的大块头，为了拯救他的朋友，任何障碍都无法阻挠他。

该系列的第一部游戏《伊苏：失落的伊苏古国序章》（Ys: Ancient Ys Vanished，又名“The Vanished Omens”）中，亚特鲁在寻找伊苏大陆的途中邂逅了两名蓝色头发的神秘少女，后来发现她们便是双生女神菲娜（Feena）和莉亚（Reah）。而二代《失落的伊苏古国终章》（Ys II: The Final Chapter）则直接承接第一部的结局，亚鲁特被一道光束淹没然后就被传送到了漂浮大陆“伊苏”上。



在那里，亚鲁特与一名名叫莉莉娅（Lilia）的少女产生的羁绊，而莉莉娅最终被恶魔达姆（Darm.）所绑架。

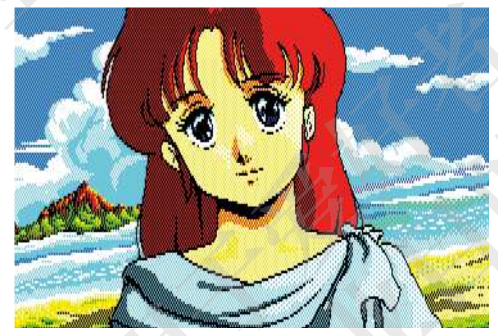
两作游戏衔接得如此密切，以至于它们经常被捆绑销售。除此之外，游戏第一部非常地紧凑，只有两座城镇，一个小地图，三座地下城外加关底一座巨大的迷宫“达姆之塔”（Darm Tower），而后者占据了大部分的游戏流程。第二部的流程相对较长一些，虽然少了一个外部的大地图，但亚鲁特可以穿越洞穴、冰冻世界、火山，最后到达所罗门神殿，迎来游戏的高潮。

与《梦幻仙境》（Hydlide）类似，《伊苏》是一款动作 RPG 游戏，玩家无需挥动武器，只要撞向敌人便可攻击。只不过本作在许多地方都巧妙地进行了改进。当攻击敌人时，你可以通过稍微倾斜而不是从侧面冲向他们获得优势。虽然最后仍然还是比数值大小，无论你怎样接近他们，强大的敌人仍然能伤到你，但手感更平滑。此外，受到伤害的战斗人员将被轻微击退，如果你受到太多伤害，则会更容易地击退，或者如果你的敌人足够强大，你可以借此击倒他们。虽然这个过程需要一些时间来适应，但很有趣。



本页展示的是《伊苏：失落的伊苏古国序章》的 **PC88** 版的游戏截图，不过该作当时在日本几乎所有平台上都发行过，不管是主机还是 **PC**。







令人惊叹的标题画面，以及《伊苏 2》序章中莉莉娅的形象(左上和左下)深深印在了日本PC迷的脑海里。正上方的是《永远的伊苏》中重新绘制的形象。

极为出色的配乐也是《伊苏》另一大知名特色。前两部也是 Falcom 最早在 PC-8801mkII SR 电脑上支持 FM 声卡的游戏，结果也十分的出色，这要主要归功于游戏激烈且动感的主题曲，这让游戏即使是最平静的时刻也能让人热血沸腾。事实上这两款游戏也非常的电影化，游戏中每名店主都有着专属的角色立绘，而在《伊苏 2》开头亚特鲁在急速飞升到天空后遇见莉莉娅的场面，更是被日本 RPG 粉丝奉为神来之笔。石川三惠子（Mieko Ishikawa）、古代祐三以及 Hideya Nagata 贡献了本作的原声音乐集。

《伊苏》前两部作品后续被移植到了多家日本的主机和电脑平台上。初代游戏在 IBM PC 和 Apple IIGS 上的移植版借由 Kyodai 进入到了北美地区，只不过该移植版十分糟糕，因此很快就被人们遗忘了。而初代的 SEGA Master System 移植版则在全球发行，但由于给主机本身普及率极低，该作也没能掀起什么波澜。直到 TurboGrafx-16 CD 版（日版叫 PCE）的发行，才让该系列在国际上打出影响力。该作也被发行商 Hudson 评选为该平台上的杀手级游戏。其不仅有着华丽的动画演出效果，更是让米光亮（Ryo Yonemitsu）重新编曲并以 CD 的形式播放这些全新的配乐。游戏的本地化工作也十分的出色，还在当时很罕见地专门聘请了英文配音演员。

近些年也有一些其他的移植版本，其中最重量级的便是《永远的伊苏》系列，它将最初两代《伊苏》重新带到了 Windows 平台上。游戏提供了全新的 SVGA 图形画面，以及更为流畅的角色动作（亚特鲁可以走得更快，且可以沿对角线方向移动），这使得碰撞式战斗系统变得更容易，此外游戏稍微拓展了初代的内容，使其有了更宽广的大地图以及更复杂的脚本。本作也成为了 PSP版《伊苏 1&2 编年史》（Ys I & II Chronicles）的前身，而后者之后又被 Xseed 移植回了 Windows 平台，并在 Steam 上发售。这是目前能找到的最好版本，但对于那些喜欢 80 年代后期 RPG 风格与配乐的玩家来说，TG16 CD 版仍是最理想的选择。









从左开始的上面一行是 **TurboGrafx-16 CD** 版的《伊苏 **1&2** 合集》；下面一行则是现代 **Windows** 平台上的重制版《伊苏编年史》。



《伊苏 3》/《伊苏:菲尔盖娜之誓约》

开发商: Falcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, MSX2, FC, GEN, TGCD, WIN, PSP 等

这款《伊苏》系列的第三部作品其实一开始并非是作为《伊苏》系列的续作，而是 Falcom 的一款独立的横版卷轴动作游戏。但在开发过程中，开发者在游戏中加入了一个亚特鲁（Adol）的像素图标，这也就成为了其后来转正一个合适的契机。游戏最初只被认为是一款代号为《来自伊苏的冒险者》（Wanderers from Ys）的番外作品，后来发售的版本的游戏包装封面则赋予了它一个别称——《伊苏 3》（Ys III）。本作的故事发生在“菲尔盖娜”（Felghana），这是一片与“伊苏”大陆相距甚远的土地，同时也是亚特鲁的好基友多奇（Dogi）的家乡。然而一场阴谋正在悄然发生，始作俑者是一名叫做切斯塔（Chester）的青年，他为了复活一名古老的神祇而四处搜寻神器。

当然，由于游戏视角从俯视视角变为了横版卷轴视角，本作有了截然不同的玩法，因为现在亚特鲁可以进行跳跃和主动挥剑攻击了。游戏按住攻击键，主角就会一直挥剑，只玩家达到必要的等级，便可阿获得斩杀一大堆敌人的满足感。此外玩家也可像《塞尔达传说 2》（Zelda II）中那样向上突刺或者跳起后下戳。而加入了动作元素的战斗让本作的 BOSS 战变得更加困难，因为玩家需要经常起跳才能打到 BOSS 的弱点。本作中也没有魔法系统，取而代之的是玩家可以装备暂时增加各种效果的戒指。

游戏的动作手感很差，而且角色相当依赖等级提升，尽管这与前两作也没啥区别。然而本作的流程非常短且线性。游戏中并未有可探索的大地图，而通过在地图选择关卡进入下一个地点。关卡地图设计的也非常小，且只有几个分支路线，因此也不需要太多的探索，况且游戏中只有一个支线任务。位于中心的雷蒙德村是游戏中唯一的村庄，且也没多少可以交流的 NPC。因此玩家仅需三到四小时便可通过本作，相较于游戏初代（除了关底的大迷宫外，一代的流程本身也很短），这款游戏给人的感觉更加的空洞。



这款游戏最初在 NEC PC88/98 平台上发布时可谓是一个技术奇迹，因为它实现了视差滚动背景，这对该硬件来说简直是一个奇迹。在其他平台上，特别是在 16 位主机平台上，这种效果就不那么令人印象深刻了。然而，音乐依然非常的燃，几乎每首歌都成为经典。

《伊苏 3》在很长一段时间里都是系列中知名度相对较广的一代，这是因为三代的 16 位主机移植版有在美国发行，而之前则净被降格移植到一些小众的平台上。不过由于这些移植版都来自不同的代理商，游戏的翻译文本也并未统一。Genesis 版是最全面的，而 TurboGrafx-16 版像前作一样采用了惊人的 CD 音频配乐。然而，显然他们在游戏翻译部分资金不足，导致游戏对话文本翻译质量奇糟。



虽然与前两款游戏大不相同，但第三款游戏保留了与前作相同的游戏风格和出色的音乐。



与同时期主流的《伊苏》游戏不同，《伊苏3》允许亚特鲁挥剑而非直接撞向敌人进行攻击。长按攻击键就可以持续挥剑，亚特鲁就会像个人型电锯一样地收割敌人。

游戏的 SNES 版画面差 BUG 又多，通常不被推荐。而这代游戏之后，该系列在北美地区沉寂了很长一段时间，坦诚来讲，这绝非是其应得的结果。

在之后相当长的一段时间里，《伊苏 3》也被划为了系列的黑历史。然后他并未被遗忘，Taito 自 2005 年被授权在 PS2 平台制作了一系列《伊苏》游戏的重制版。PS2 版的《伊苏 3》可谓是全方位的忠于原作，尽管这版有了全新且更为精致的 2D 立绘。然而游戏的动作手感比原版变得更硬了，快速跳转取代了原版的滚动画面。而游戏其他内容几乎没有变化，这就让被重制的部分变得毫无意义。

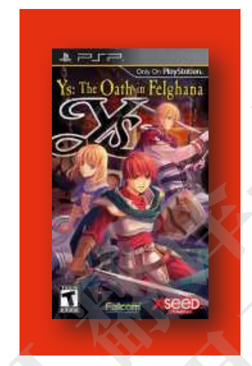
与此同时，Falcom 也在计划着自家的重制版游戏《伊苏:菲尔迦纳的誓约》（Ys III / Ys: The Oath in Felghana），该作最初于 2005 年在 Windows 上发售。本作使用了《伊苏 6：纳比斯汀的方舟》（Ys VI: the Ark of Napishtim）相同的引擎，进行了大刀阔斧式的重制。因此这两款游戏的玩法基本相同，都采用了俯视视角，让 2D 角色搭配着 3D 的场景（包括 BOSS 也是）。本次重制版让角色动作系统感觉上更是现代认知中的《伊苏》系列，并且画面也要比《伊苏 6》更为精致。

游戏故事相较原版《伊苏 3》并未有任何变化，但极大地丰富了角色间的对话，为小镇添加了更多的 NPC 并且对一些角色和支线任务进行了拓充。原版的大地图被一个个单独的场景取代，玩家可以通过这些场景直接进入到下一个区域，且每个关卡区域都进行了彻底地重制与扩展。这让游戏变得更充实又不会让玩家感到厌倦，因为玩家可以在八到十个小时内通关。游戏的全部音乐都进行了重新编排，大都换成了吉他现场演奏版，听起来都非常棒。换句话说这个小体量的重制版可谓是对于原版的全方位升级。

在 Windows 版发售之后，Xseed 又开发 PSP 版并在发售了国际版。虽然运行分辨率有所降低，但该版本中又多了一些改进，包括对于部分游戏难度的调整、原文本语音以及 PC88 和 X68000 版本中的 BGM 选择功能（尽管遗憾的是没有 TurboGrafx-CD 版配乐）。而最早的 Windows 版也针对国际市场进行了翻译。











《伊苏:菲尔迦纳的誓约》是一款进行了大刀阔斧重制过的游戏，它将该游戏从原版的“糟心但有趣”抬升到了“史上最好的 ARPG”的地位。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com



《伊苏 4》/《伊苏：塞尔塞塔的树海》

开发商: Falcom | 发售年份: 1993 | 涉及平台: PCECD, SFC, PS2, PSV, WIN, PS4

《伊苏 4》历史发售版本相当的混乱，因为单从技术角度讲，它就有四个不同的版本，它们出自不同的制作方，发行在四个不同的平台上。其中就包括了 Hudson 为 PCE CD 开发的《伊苏的黎明》（Dawn of Ys）；Tonkin House 在 SFC 平台上推出的《伊苏：太阳的假面》（Memories of Celceta），以及最后 Falcom 自家为 PSV 打造的《伊苏：塞尔塞塔的树海》（Memories of Celceta）。尽管这些都是完全不同的游戏，但他们确实还存在着一定的共通点。

这些游戏的故事舞台都发生在“塞尔塞塔”（Celceta），这是一片林地茂盛的土地，同时也是某种具有特殊疗效的植物的家园，而这种植物在其他几代游戏中也有登场。这代故事深度挖掘了“艾卢迪恩”（Eldeen）这一上古时代的有翼人种族的历史，而前作中的“菲娜”（Feena）和“蕾雅”（Reah）也被揭示为是该族出身。几个版本中许多城镇的名字都相同，并且总有一个小镇会坐落于森林中。不同版本中的主要角色也大都一致，只不过角色戏份偶尔会进行调换。主角团包括了女战士“卡娜”（Karna）；艾卢迪恩人“艾卢迪尔”（Eldeel）；艾卢迪恩的守护者“莉莎”（Leeza）。旅途中主角亚特鲁还会遭遇反派三人组——“加迪斯”（Gadis）、“芭弥”（Bami）、“古达尔”（Gruda）。

本作中还介绍了“罗门帝国”（Romun Empire），该国军队有时会成为亚特鲁的敌人。本作所有的版本都围绕着“太阳假面”（Mask of the Sun）和“月之假面”（Mask of the Sun）这两件古代遗物展开。游戏配乐也都沿用了相同的音乐，不过这些 BGM 的使用场景不尽相同，而且每个版本中也都有一些独占的音乐，这些音乐后来被收录到动用三张 CD 的大容量原声集——《Perfect Collection》中。





虽然故事不是最经典的版本，但 PCE-CD 版的《伊苏 4》无疑是早期最好的一版，尤其是角色设计，美术风格更是达到了90年代动画的顶峰。

PCE SCD 版的《伊苏的黎明》相较同平台的《伊苏 1&2 合集》（Ys Book I & II）没有太大区别。只不过战斗变得更加流畅，其中一部分要归功于这代亚特鲁终于可以朝对角线方向移动。角色设计也得到了改进，本作中过场动画使用的频率更高了。每当角色说话时，都会出现一个巨大的人物立绘来对讲话口型。塞尔塞塔的历史在巨幅的精美静态 CG 中得以展示，这或许就是这代会采用 SCD-ROM 而非之前的标准盘作为存储媒介。画面上的进步大受好评，因为本作比前代的任何一部游戏都要复杂得多。故而本作的流程很长，需要比前两代游戏花上更多的时间才能通关。

SFC 版的副标题叫《太阳的假面》，游戏相较其他版本缺少了大部分画面增强效果以及过场动画，使其它更像是一个拙劣的模仿者。本作的卖相和操作都很糟糕，甚至与同时期的 SFC RPG 相比手感都算僵硬的。动作设计感觉上更是粗糙，因为主角亚特鲁只能向四个方向移动。音乐听起来烂大街，而像是店主立绘肖像这样的关键内容该也被取消了。该版本大部分





SFC 版《伊苏 4：太阳的假面》单论质量完全不如 PCE 版。

虽然故事不是最经典的版本，但 PCE-CD 版的《伊苏 4》无疑是早期最好的一版，尤其是角色设计，美术风格更是达到了90年代动画的顶峰。

最后，Falcom 自己在 2012 年为 PSV 平台制作了《伊苏 4》的重制版。游戏的副标题为“塞尔塞塔的树海”，相较原版，本作加强了剧情要素，新增了一些角色，并且系统是基于《伊苏 7》制作的，除了主角“亚特鲁”以外，原版的次要角色“杜连”（Duren）以及“卡娜”也可以与玩家并肩作战了，且每个角色都有着不同的攻击模式。这一部体量更大的游戏，玩家不仅要绘制出塞尔塞塔树海的地图，还要找回亚特鲁的记忆碎片。尽管少了早期版本游戏中的许多音乐，但这仍然是一款出色的游戏。只不过该作的画面糊到给人一种是 PSP 移植游戏的错觉，好在这个问题在后来的 Windows 版和 PS4 版的以改善。

那么这些截然不同的版本又是因何而诞生的呢？

这一些要从 Hudson 制作了 PCE（TurboGrafx-16）版的《伊苏 3》开始说起。游戏大获成功，所以 Hudson 找到了 Falcom 想要继续在其他平台上开发续作。不过倒霉赶上了 Falcom 当时大量的员工（包括该系列的创始人富一城和桥本昌哉）因薪酬纠纷集体辞职，因而公司缺少了相关开发的人才储备。由于无法实现完整的开发，Falcom 只是为游戏场景搭建了一个大致的框架并且提供了音乐，而 Hudson 则在此基础上开发了 PCE 版。因为 Falcom 拥有一份基本的游戏设计文件，所以他们也将其推销给了《伊苏 3》的SNES移植开发商 Tonkin House，后者将其用于制作自己的《伊苏 4》。后来的重制只是不同的开发团队尝试自己制作材料的结果。之后《太阳的假面》（SFC 独占）的故事被认定为系列“正史”，因为该作最接近于 Falcom 原计划设计，而PCE 版则完全偏离了。但考虑到《塞尔塞塔的树海》是完全有 Falcom 本家开发的，所以它现在被认为是《伊苏 4》故事情节的重制版。





最初登录 PSV 的《塞尔塞塔的树海》是《伊苏 4》的第四个版本，也是 Falcom 内部开发的第一款游戏。









《伊苏 5：失落的砂之都凯芬》

开发商: Falcom | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PS2

《伊苏 5：失落的砂之都凯芬》的故事开始于“亚特鲁”抵达阿法洛加（Africa，是“伊苏”中的平行世界非洲）赞德里亚地区。他受雇于一名叫“多尔曼”（Dorman）的富商，前去寻找一些水晶，据说这些水晶可以解开几百年前消失的古都凯芬（Kefin）的秘密。出于某种原因，沙漠正在不断地蔓延并吞没一些城镇，而古都凯芬则被认为是阻止这一切的关键。这是一部相当套路化的故事，尽管仍有一些令人印象深刻的角色，比如“蒂拉”（Tera），一名身为盗贼团成员的少女；“斯托克”（Stoker），一个被冰封数世纪同时惦念自己未婚妻的亡魂。

虽然《伊苏 4》的 PCE 版和 SFC 版都是由外包公司开发制作的，但《伊苏 5》则是由 Falcom 亲自打造，而且完全不同于前作任何一作。头顶俯视视角虽然保留，但本作取消了碰撞攻击系统，改为通过按键让“亚特鲁”挥剑进行攻击。主角也可以跳了并且还加入了一些轻量的平台跳跃元素。然而角色动作之迟缓，着实令人不满。游戏中还加入了一个类似于魔法的系统，可以让玩家远程攻击（游戏中将其称之为“炼金术”alchemy），玩家也可以通过使用元素水晶打造自己的咒文。

从美术的角度来看，《伊苏 5》也与前作截然不同，游戏的角色设计和柔和色调让人感觉这是一款典型的“SFC RPG”。游戏的过场动画很少，角色和商店主也没有立绘。游戏的原声有种管弦乐的感觉，尽管这些非常不错，但风格也与之前的任何一部《伊苏》游戏都大相径庭。

游戏也给人一种赶工的感觉。在 2003 年出版的《伊苏设定公式书》（Ys Complete Works）中，Falcom公布了最初的设计文件，说明了游戏最终成品被删减了多少内容。例如取消了 “多



奇”（Dogi）的登场，考虑到场景，玩家正式版在沙漠中行动的时间很少。游戏的流程也很短，完整体验游戏可能也就要五到六个小时。最初的版本不仅存在着诸多 BUG，而且不少玩家反馈难度过低，所以在发行了几个月后，Falcom 发行了一个名为《伊苏 5 专家版》（Ys V Expert）的修订版，除了对于游戏各项的调整外，该版本还加入了一个额外的地下城。

与前两作一样，Taito 后来也推出了《伊苏 5》的重制版。其画面风格更接近与他们之前推出的《伊苏 4》，同时也整合了先前从 SFC 版中删除的部分元素，包括让“多奇”再度回到故事当中。然后手感依旧不怎样，游戏整体预算也很低。虽然 Falcom 也重制了《伊苏 3》和《伊苏 4》（《伊苏：塞尔塞塔的树海》和《伊苏:菲尔盖娜之誓约》），但他们显然不够重视“亚特鲁”在阿法洛加大陆的冒险。不管是 SFC 版还是 PS2 版都没有英文本地化，这也是该系列唯一没有发行英文版的故事。



在很长一段时间里《伊苏 3》被认为是该系列中的异类，直到该作发售……



《伊苏 6:纳比斯汀的方舟》

开发商: Falcom | 发售年份: 2003 | 涉及平台: WIN, PS2, PSP

Falcom 在《伊苏 5》之后就告别的主机阵营，并在后续几年中完全投入到将 Windows 平台移植和重制他们的老游戏当中。直到 2003 年他们又复活了该系列，并在 Windows 上发售了《伊苏6:纳比斯汀的方舟》（Ys VI: The Ark of Napishtim）。

“亚特鲁”在迦南大漩涡（“伊苏”中的百慕大三角洲）中遭遇了船难，在这片热带地区的中居住着一个叫“列达”（Rehda）的精灵部落。在岛的另一边则有着人类的聚落，他们和“亚特鲁”一样都是大漩涡卷来的。两个村庄间关系剑拔弩张，因为人类坚持要拆毁“列达”的遗迹来建造他们的城镇。随后罗门帝国军团入侵来寻找一件神话中的神器，也就是标题中的“纳比斯汀的方舟”，该物有操控天气的神力。本作中出现了前作中的一些元素，其中就包括前作角色的回归，比如《伊苏 5》中的女盗贼“蒂拉”。

虽然游戏视角依旧是固定的，但本作的场景变为了 3D 的，而大多数角色仍是 2D 的。游戏机制与《伊苏 5》相似，但改进颇多。“亚特鲁”依旧可以靠按键来跳跃和挥舞手中的剑，但手感要更为流畅，而且快节奏的战斗也要更接近于早期的《伊苏》游戏。BOSS 战也更令人印象深刻了，有巨大体型且以 3D 模型呈现的怪物，战斗类似街机风格，这让该系列彻底有别于其他的 ARPG。本作音乐则维持了 16 位机时代经典的合成器摇滚风格。

而一些非核心设计则反系列传统而为之。玩家将不能随时随地保存进度，而是要到特定的记录石碑保存记录。原定不动也不能自动回血了，但敌人会掉落各种的治疗药品。这些药品可以在 BOSS 中使用，尽管一次携带的数量有限。





《伊苏 6》是该系列的一个软重启作品，虽然有些粗糙，但实际游戏效果很好，并且也为后续的作品打下基础。

从设计角度来讲，本作仍非常地粗糙。砍杀敌人固然有趣，但某些敌人的攻击帧很难把握，镜头视角让某些 BOSS 战时变得混乱不堪。游戏中有一个快速跳跃的动作可以让玩家跳的更远，但起跳时机是真的反人类。而游戏最糟糕的部分莫过于需要花大量时间找路的“绿水洞”（Limewater Cave），这是一座巨大的迷宫且大部分时间都笼罩在黑暗中，其中遍布即便玩家已经升级，当伤害依旧非常高的敌人。但总的来说，这仍是一次很好的复出作品，也为后来的游戏带来了实质性的改变。

Konami 则将该系列在 PS2、PSP 平台上全球发行，只是该本版的一些配音很糟糕。而二者的效果都不尽理想——PS2版中用简陋的 3D 模型取代了原版的 2D 立绘图，而 PSP 上的移植版又存在着大量的技术问题。XSeed 在 2015 年在 Windows 上推出了英文版。



《伊苏：起源》（Ys Origin）

开发商: Falcom | 发售年份: 2006 |涉及平台: WIN, PS4, PSV, XB1, NSW

继《伊苏 6》（Ys VI）和《伊苏:菲尔盖娜之誓约》（Ys: The Oath in Felghana）后，Falcom 在本作中继续追溯了该系列游戏背景的历史。事实上，本作的故事发生在初代游戏的 700 年前，此时的伊苏古国为了躲避恶魔的侵袭，刚刚升上天空不久。而双子女神“菲娜”（Feena）和“蕾雅”（Reah）则在所罗门神殿（Solomon Shrine）中神秘地失踪了。一支由伊苏国圣骑士组成的搜寻小队为了调查线索来到了现场。他们发现了一片破败且几乎不适宜人类居住的荒原。根据线索他们被引导向了一处巨大的尖塔，在那里反派想要利用女神的力量已达成他们不可告人的目的。

整个游戏便发生在这座又被称之为“达姆之塔”的巨塔之中，此处也是初代游戏中最后一关的地下城。游戏开始提供了两个可操作角色——学徒骑士“尤尼卡・托瓦”（Yunica Tovah），该角色的攻击模式类似于前两作中的“亚特鲁”；“雨果・菲特”（Hugo Fact），一个非常强力的巫师，可以发射远程魔法，而且可以在游戏中边跑边射；第三个可解锁的角色最初被称之为“利爪”（The Claw），这是另一个近战系角色，有着一个非常酷炫的飞奔能力。

每个角色都是独立的存在，有着专属的故事剧情以及在关键剧情出现的不同的配角。然而三人的爬塔流程基本上雷同。每个角色都得穿过一片被水淹没的区域，一片陷入熔岩的区域以及一片被沙尘掩埋的区域。这段历程几乎是线性的，由于没有中转点使得游戏流程非常紧凑，尽管玩家仍要时常在各楼层间跳转。虽然游戏的砍杀式战斗和前作一样有趣，但游戏则希望玩家通过多周目游戏来解锁“利爪”，他不仅是游戏中最好玩的角色，而且个人剧情也是最精彩的，因为严格来讲他其实算是反派。本作算是一款流程较短的游戏，但每个角色旅程的差异性尚不足以给出多周目游戏的合理性。





作为系列起源，《伊苏：起源》大量涉及到一、二代游戏的内容，尽管单就游戏本身质量也不差。

就游戏故事本身与系列前作游戏一样的不错，但本作也为系列忠实粉丝准备一些粉丝向元素。除了主角团外，许多内容都与古代神官相关（《伊苏2》刚开始玩家必须要寻找的就是他们的圣典）。你还能看到“菲娜”和“蕾雅”的回归。故事主线则是围绕着一件名为“黑真珠”的邪恶神器展开。你还能遇到“小罗斯”（little Roos），你可以使用魔法变成怪物，可以像初代游戏那样在找到一个独眼面具后以此发现隐藏道路。游戏中大多是 BOSS 都来自一、二代的战斗。想要理解本作故事也无需玩过上述两作，但本作确实丰富了故事背景。总的来说，虽然本作流程重复、但这仍是一款质量扎实的游戏。游戏最开始只发售了 PC 版，随后又移植到了 PSV 以及其他主机上，这也使得游戏获取途径变得更容易。



《伊苏 7》（Ys Seven）

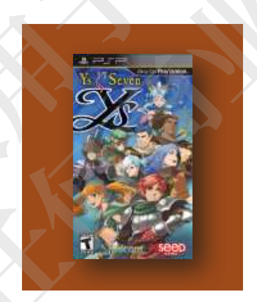
开发商: Falcom | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PSP, WIN

在重制（或前作）这条道上，Falcom 在制作《伊苏:菲尔盖娜之誓约》（Ys: The Oath in Felghana）和《伊苏：起源》（Ys Origin）差点走歪了，好在 2009 年首发登录 PSP 平台的《伊苏 7》（Ys Seven）最终绕回到“亚特鲁”的冒险故事中。故事始于一片汪洋之上，咱们主角踏上了一个名为“亚尔塔戈”（Altago）的国家，也就是该游戏世界中的迦太基(Carthage)。瘟疫、、地震乃至泰坦巨人的巨大魔兽在这片土地上肆虐，而亚特鲁则被选中探索这片大陆并去寻找五条可以让一切恢复正常的神龙。这一过程一波三折，最终亚特鲁和他的同伴违反的法律不得不与他们想拯救的人们战斗。

《伊苏：起源》中引入了多个可操作角色，《伊苏 7》则更近一步，让几个角色深度参与到亚特鲁的冒险中。本作玩家也是系列第一次可以操作“多奇”（Dogi）（不算日版独占的手机游戏），如果是系列忠实粉丝应该会喜欢上本作。而其余可操作角色包括《伊苏 6》中的雇佣兵“盖修”（Geis）、落跑公主“艾夏”（Sigroon）和她侍卫“希格隆”（Sigroon）、村童“艾里克”（Elk）、一对来自沙漠部落的兄妹“穆斯塔法”（Mustafa）和 Cruxie，以及“麦雪拉”（Mishera）一位盲人女祭司兼法师。战斗时允许三名角色同场，玩家可以在他们当中切换控制，而其余两位将交予 AI 控制。万幸，得亏 AI 角色是无敌的，而不是像《圣剑传说》（Secret of Mana）那样。每名角色都有针对不同的敌人的不同武器，以及通过肩键触发的独有战技。

角色不再是 2D 立绘而是有了建模，并且看起了要比 PS2 版的《伊苏 6》要好上不少。游戏底层战斗系统与前三代差别不大，尽管跳跃键换成了即时回避（dash roll）。这让玩家在战斗中有了额外的机动性，但也意味着取消了平台跳跃要素的本作关卡会显得格外扁平化。另外还有一个防御键以及瞬间防御（Flash Guard）动作，该动作可以通过按下方块加 R 键来实现，如果玩家使用时机得当则会获得一些额外的优势。





《伊苏 7》显然受到了《英雄传说：空之轨迹》的影响，后者在当时的受欢迎程度要高于《伊苏》系列。

本作的体量也增加的不少，前作与常见的 RPG 游戏相比内容相对紧凑，装备也要少，全流程可能保持在 10 小时左右。《伊苏 7》则有着数十种不同的武器，数量众多的技能以及 20 个小时甚至更长的游戏流程。这要归功于游戏的战利品掉落，因为敌人对掉落各色素材除了可以用于售卖之外还可以用以锻造新的装备。与之相应的，到了需要街机风的战斗时，游戏的操作门槛较低，因此比系列之前的游戏要简单得多。

然而流程虽有加长，故事反倒没那么有趣了。毕竟，元素龙出现在多少 RPG 中不必多言。再加上游戏流程后半段拖沓，有相当多需要回溯和重新访问旧区域。作为续作游戏改进不大，但动作戏仍然有趣而有力，音乐也一如既往地出色。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com



《伊苏 8：达娜的安魂曲》

Developer: Falcom | Released: 2017 | Platform(s): PSV, PS4, WIN, NSW

在《伊苏 7》之后，该系列转而推出了四代的重制版（又名《塞尔塞塔的树海》），之后的《伊苏 8》又重新回归到主线故事中。本作的故事发生在五代和六代之间，“亚特鲁”又又又一次遭遇了海难，这次他来到了一座名为“青莲岛”（Seiren Island）的荒岛上，此处有一座遍布怪物的遗迹。游戏的主线任务是搜救所有沉船上的幸存者，建造一艘新船并且击败岛上徘徊的怪物，以防阻挠他们的逃脱。在过程中，游戏将会把玩家带回几百年前，见证带上还有居民存在的时候，故事将聚焦于一名叫达娜的少女。她最后会被传送到现在，加入到“亚特鲁”和他的同伴中。她的命运将远不止是帮助这帮落难者那么简单。

《伊苏 8》在一片以“阳光海岸”为主题的吉他乐，也是该系列最杰出的配乐之一中拉开了序幕。游戏玩法方面，本作与《塞尔塞塔的树海》（Memories of Celceta）非常相似，只不过视角变成了第三人称越肩视角，并且重新加入了跳跃按钮，从而缔造出了比前两款游戏更有趣的氛围。只是战斗手感有点糙，但还是还是一如既往地令人满意。与《塞尔塞塔的树海》一样，本作地图“青莲岛”也是至关重要的存在。玩家还可以建立一个由沉船幸存者组成的聚落，他们可以建造基地并去执行各种任务，包括制作和强化装备、定制新服装以及制作药物。当玩家搜寻到足够多的人时，他们可以帮助玩家清除障碍，以让玩家进入岛上新的区域。总的来说游戏更像是迷你版的《幻想水浒传》（Suikoden）中的主城。因为岛上没有其他住民，所以货币便是一堆废纸，取而代之的是可以用岛上找到的资源与同伴进行以物易物的交易。包括主角亚特鲁在内，游戏共有 6 名可操作角色，包括顽固博学的“拉克夏”（Laxia），豪爽的渔夫“萨哈德”（Sahad），神秘的枪客“修梅尔”（Hummel）以及顽皮的少女“莉柯妲”（Ricotta）。



本作借鉴了Falcom 的“轨迹”（Trails）系列，玩家可以通过作支线任务或寻找并赠送礼物来增加与同伴的好感度。只要玩家做到了力所能及的一切，就会解锁一个额外的任剧情来了解角色的背景故事或加深他们与亚特鲁的关系。这些角色中有一些是老套的动漫形象，但也有一些更不寻常的人物，比如熟女剑客西尔维娅（Silvia）。

既然是热带小岛，青莲岛到处都是海滩以及海景，但环境确实越来越重复，因为它们再变化也无外乎是山脉、沼泽和洞穴，还有一些遗迹以及一艘幽灵船。本作流程相较《伊苏 7》和《塞尔塞塔的树海》（Memories of Celceta）要长得多，故事展开也较为慢热，因为玩家一多半时间都要去找寻敌人。由于本作是基于 PSV 平台开发的，因此即便登录到机能更强大的平台上，游戏的画面效果也会显得技术含量较低。尽管如此，抛开这些问题不谈，本作仍将《伊苏》系列带到了一个新的高度。



《伊苏 8》全程发生在一个被时间抛弃的热带岛屿上，这让玩家感觉更专注但也更受到限制。



《伊苏 9：怪人之夜》（Ys IX:Monstrum Nox）

开发商: Falcom | 发售年份: 2019 | 涉及平台: PS4, WIN, NSW

《伊苏 8》是一款不错的游戏，但单看整个故事，该作多少跑题了。在《伊苏 8》之后，许多粉丝都认为 Falcom 该会重制《伊苏 5》，特别是在“亚特鲁”在“青莲岛”（Seiren Island）的冒险中曾多次致敬这代游戏。然而恰恰相反，该公司最终选择了《伊苏 9：怪人之夜》（Ys IX: Monstrum Nox）来推进该系列的故事发展，这还是十年来的第一次。《伊苏 9》的故事发生在被罗门人（Romun）占领的巴尔铎克城中，此处是一座以其中央巨大且高耸的监狱而闻名的都城。由于过往和罗门帝国的过节，“亚特鲁”发觉自己被围困在罗门帝国的城墙之下，之后便陷入了围绕着这座监狱及其背后历史的谜团之中。虽然他很快便成功逃脱，但此举却让他深陷事关整座小镇的冲突当中，其中就包括“魔化诅咒”，这是使得一些人能够参与到另一个世界的“怪人之夜”中

《伊苏 9》的除了其中央宏伟的监狱及其周边外，大部分行动都是在巴尔铎克城中进行。大多数情况下游戏玩法与《伊苏 8》近似，只是增加了一些内容，其中就包括“怪人馈赠”（Monstrum Gifts）系统可以使用小队中被诅咒的队友的能力。这些能力从可以攀上墙壁的“天堂冲刺”到在垂直高度滑翔的“猛禽之翼”，再到可以打破某些墙体等等千奇百怪，并且游戏还提供给玩家一个开放的城市用以探索。《伊苏 9》继承了《伊苏 8》的探索设计，并将其浓缩到一张地图当中，游戏模糊化了区域的划分，而是更注重将其塑造为以一个中心展开，包含各种独特区域的场景。

本作中亚特鲁把自己标志性的红色染成了蓝色用以隐藏身份，而他的许多同伴则是一群被称为“怪人”（Monstrums），同时各怀绝技的逃犯。随着游戏推进，玩家也会逐渐发现这些人的真实身份。就像是在《伊苏 8》中那样，玩家可以来到游戏中的核心区域“丹迪莱恩”（Dandelion），此处是一座位于城市中心外，坐落于一条避人耳目的小巷中的酒吧，玩家可以在其中升级设施并招募队友。此处并不像《伊苏 8》的“漂流村”那样令人印象深刻，其实吧，这与游戏其他的系统一样直接照搬的《达娜的安魂曲》（Lacrimosa of Dana）。且不论是好是坏，《伊苏 9》都给人一种敷衍了事的感觉，从某种意义上来说，《伊苏 9》的很多游戏设计直接沿用自《伊苏 8》，比如支线任务和主线任务的推进逻辑，但在主题上却难以与新作的故事与背景契合。



与此同时，《伊苏 9》的创新部分又显得太过突兀——某些区域，尤其是游戏早期，缺乏视觉多样性，配乐也不及系列其他作品。叙事方面不管怎么，其后期走向变得相当有趣，但很难说游戏的节奏没有因为重新强调故事而受到影响。



《伊苏 9》比前作略显黑暗——考虑到监狱城市和热带小岛之间的对比，这并不令人惊讶。



《英雄传说》（Dragon Slayer: The Legend of Heroes）

开发商: Falcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: MSX2, PC88, PC98, TG16CD, X68, MD, SFC, PCECD

80 年代的日本 RPG 发生了重大变化，此时大多数的开发者转入到主机阵营中。虽然早期的《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）曾移植过 MSX 版，但大多数情况下，如果玩家想要玩到此类风格的游戏就必须要买一台游戏主机。先前的《屠龙者》系列游戏都是 ARPG，但木屋善夫和 Falcom 想要打造一款主机平台风格的回合制 RPG，于是他们便制作了这款游戏并将其命名为《英雄传说》（Dragon Slayer: The Legend of Heroes，又名“Eiyuu Densetsu”）。

的确，乍看之下这款游戏玩法和画面确实都很像《勇者斗恶龙》，只不过加入了一个第一人称战斗系统。玩家扮演的王子“塞里奥斯”（Selios）起初生活安逸，偶尔会欺负一下当地的“粘液怪”，这样的生活直到他的城堡遭受了攻击，塞里奥斯被迫逃亡他乡。于是为了反击篡位者，他召集了一支队伍冒险进入这个世界。

然而新技术的加入，让游戏画面更好，玩得更舒服了。敌人的HP会在战斗中显示在他们下方，你可以随时保存，如果你死亡，你可以重新开始战斗或被传送到你最后访问的城镇，没有任何真正的惩罚。从技术上讲，本作战斗遇敌也不是随机踩雷——因为怪物是隐了身在玩家附近晃荡的，所以玩家可以靠一些特殊道具来让他们显形。任何角色都可以学习魔法，尽管他们一次只能记住一定数量的咒语，并且需要反复拜访不同的贤者来学习这些咒语。游戏故事本身并没有什么创新之处，但它的故事叙述方法感觉更像是《最终幻想》（Final Fantasy）系列而不是《勇者斗恶龙》。

游戏的续作故事发生在初代的 20 年之后，本作角色是塞利奥斯王子和“迪娜”（Dina）公主的儿子“阿特拉斯”（Atlas）。一场大地震撕裂了这片土地，同时让一处地下王国重现人间。游戏的大部分内容与初代都非常相似，甚至重复使用了许多地点，尽管魔法系统有所改变，敌人不再靠任何物品就能看到，并且玩家现在可以在移动时恢复生命值。



这两款游戏除了最初的 PC 版外被广泛地移植，世嘉 MD 上的便是最好的版本之一，尽管只有第一作的 PCE CD 版被翻译成了英文。该版本更改了部分角色名，让他们听起来更像是个美国名字（比如Selios 改成了 Logan），不过配音非常糟糕，尤其是角色糟糕的口音。该作的 CD原声带由 Ryo Yonemitsu 整理，听起来与他在 TurboGrafx-16 的《伊苏》系列游戏中的作品非常相似，尽管曲风没有那么强烈。总的来说，与其他 16 位 CD RPG 相比，本作有所不足——比如除了开头介绍和结尾外没有任何真正意义上的过场动画——但除了一些强制性的肝任务外，这是一款非常平易近人的游戏。然而，《英雄传说》系列的后续作品让这款游戏黯然失色，因为它们更加雄心勃勃。



《屠龙者》系列的最后一款游戏感觉更像是《勇者斗恶龙》，这也是是时代变化的一个标志。



《风之传说》（The Legend of Xanadu）

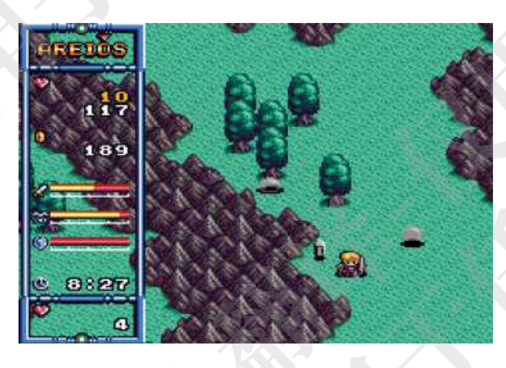
开发商: Falcom |发售年份: 1994 | 涉及平台: PCECD

虽然 Falcom 的游戏，尤其是《伊苏》系列在主机领域取得了重大成功，但该公司仍是一家以开发家用电脑游戏为主的公司，所以他们所有的主机游戏都是授权给了 Hudson 这样的第三方，因此他们并未从中获得太多收益。为了获得更广泛的用户，Falcom 开发并发行了PCE Super CD版本的《风之传说》（The Legend of Xanadu，又名“Legend of the Wind Xanadu”），与《伊苏》系列一样，他们充分利用了 CD 平台，提供了一个更广大的世界，有许多色彩缤纷的角色登场的精彩过场动画以及配音对话。它被认为是《屠龙者》系列的第八部作品，不过和系列其他作品一样，它与 PC 上的前作几乎没有什么联系，而且它与最初的《迷城国度》（Xanadu）几乎没有任何关系。

游戏发生在一个“高魔”的世界观中。传说 1000 年前，大英雄“伊尼亚斯”（Aeneas）与恶龙“达尔丹提斯”（Daldantis）发生了一场恶战。最终伊尼亚斯赢了并成为了国王。他的后代“阿雷俄斯”（Areios）是伊什塔尔皇城的一名士兵，他被迫踏上了和祖先一样的命运。游戏的一些美术风格和角色名字均来自希腊神话，尽管这些参考仅流于表面。

《风之传说》与《伊苏》系列游戏颇为相似，同样采用了碰撞式战斗系统。虽然玩家以阿雷俄斯的身份开始的游戏，但最终会获得许多的小队成员与玩家并肩作战，最终打造出一支不破之军。游戏的经验值系统也不走寻常路，因为玩家本身不会升级，但你的HP上限会随着受到的伤害而增加。装备物品，例如武器、盔甲和盾牌，玩家也会随着使用的越多而获得经验值。

游戏故事被分为了十二个章节，每章都会包含一些不同的地下城和城镇，但是玩家不能重新访问



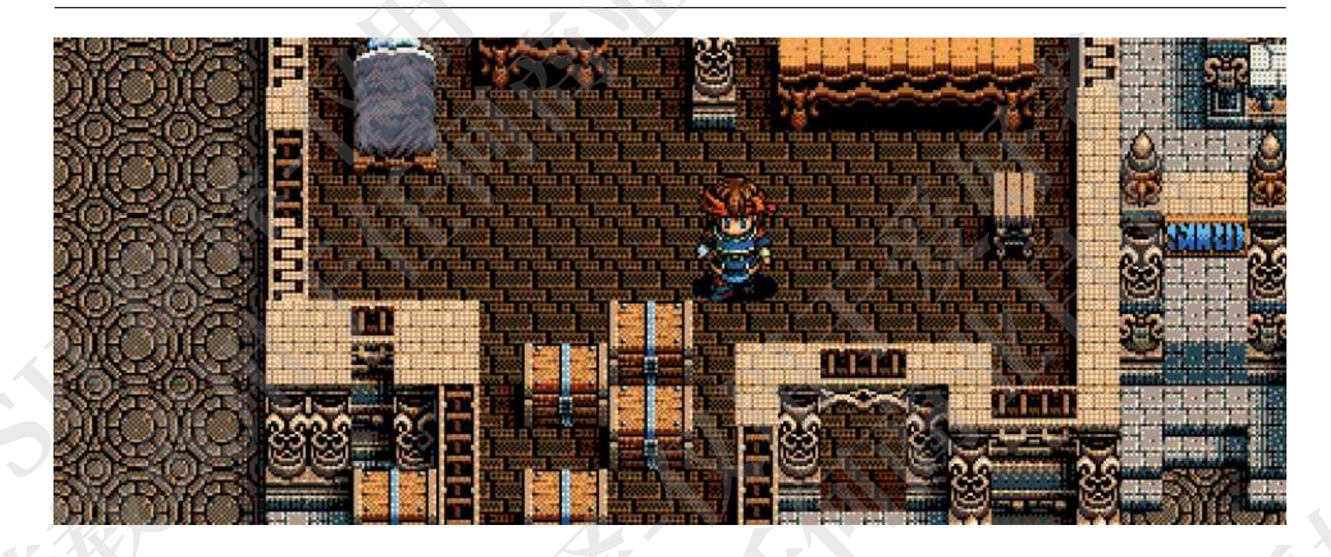
一个已完成的区域。时间会在昼夜间循环流动，各种事件会随之发生改变。事实上本作最大的问题之一便是玩家很难找到推动事件进展所需的前置条件，通常只能四处乱逛和试错。到了每章的结尾游戏视角就会变成一个简短的横版卷轴动作关卡。这些小游戏难度虽然有些失衡，但却带来了不错的节奏变化。

Falcom 其他的 PCE 游戏都是以采用了“红皮书标准音频”（redbook audio）而闻名，但《风之传说》依旧不走寻常路，因为该作几乎所有的游戏配乐都是由芯片生成的。这有点令人失望，但其艺术性仍然是顶级的。除了横向卷轴区域外，游戏的画面并不令人印象深刻。

续作的主角阵容与第一部相同，故事发生在第一部三年后，本作改进了画面，使其与后来的其他 16 位机 RPG 维持在同一水平。除此之外，这是一款与前作雷同的游戏，尽管流程要短得多。《迷城国度》系列并没有延续到 PCE CD时代，Falcom转而把重心转移到了《伊苏》系列的开发上。



《风之传说》系列基本上本质上是 **Falcom** 在实现自我突破，他们作的非常棒。



《英雄传说》（卡卡布三部曲）

开发商: Falcom | 发售年份: 1994 | 涉及平台: PC98, WIN, PS1, SAT, PSP

《屠龙者》（Dragon Slayer）的缔造者木屋善夫在第一作和第二作游戏《迷城的国度》（Xanadu）发行期间离开了 Falcom，尽管《屠龙者》这一 IP 惨遭舍弃，但该公司又继而制作了《英雄传说》系列。虽然该系列是基于主机 RPG 游戏规格设计的，但它远不止是《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）的模仿者那么简单，而是更为野心勃勃。这便是“卡卡布”（Gagharv）三部曲，也就是《英雄传说 3》、《英雄传说4》和《英雄传说5》，这一些列拥有相同画风、内核以及机制的游戏系列的开始。三作都发生在同一个世界观下，该世界被一道名为“卡卡布”的巨大深渊裂缝所分割，尽管每作的故事发生在不同大陆和时间点。

《英雄传说 3》的副标题叫做“白发魔女”（Shiroki Majo），意为“白色的巫女”，不过本作的英文版翻译成了《月之女巫的预言》（Prophecy of the Moonlight Witch）。主角是两名叫做“克里斯”（Chris）和“朱里奥”（Jurio）的孩子，他们为了参观六面神奇的魔镜开始了穿越大陆的朝圣之旅，通常情况下，凝视这些镜子的人会看到美好的景象，而他二人却从中看到了不祥之兆，于是他们便开始追寻神秘的白发魔女，希望以此来拯救他们的国家。《英雄传说 4：朱红之泪》（Legend of Heroes IV: A Tear of Vermillion）讲述了一名叫“艾尔”（Avin）的年轻人遍历大陆寻找失散多年的妹妹的故事。《英雄传说5：海之槛歌》（Legend of Heroes V: Song of the Ocean）则讲述了由小男孩“弗特”（Forte）、他的朋友“乌娜”（Una）、祖父“马克贝因”（McBain）（还有小狗“间”（Jan））等旅行乐师的故事。他们为了找到 24 块“奏鸣石”（Resonance Stones）前去探寻一片神秘领域，而这些“奏鸣石”中包含了强大的旋律，从而可以交织出壮丽的乐章。

Falcom 将重心着重于这些游戏的叙事上，他们将《白发魔女》定义为“叙事诗型RPG”（poetry RPG）。这是款非常棒的游戏，因为其中有着普通



人踏上了发觉自我，探究这片大陆历史的旅程，而这也让他们陷入到格局更为大的麻烦当中。举个英语世界玩家比较熟悉的例子，那这部游戏有点像《露娜》（Lunar）系列，游戏角色间紧密相连，又有许多的对话交流，同时游戏也融入了《幻想水浒传》（Suikoden）系列的宏大的世界架构。

但从画面来看，三部曲差别并不大，不过每作在 PC 的高分辨率显示器下要比同时期主机 RPG 拥有更清晰的视觉效果。与《伊苏》系列动感的音乐相比，三部曲的音乐稍显轻松悠扬，但依旧是 Falcom 一贯的高水准。《白发魔女》和《海之槛歌》由于都是线性游戏的方式，主题和架构最为接近，而《朱红之泪》的人物和故事更为王道，但也更加开放自由。

至于游戏的战斗系统，特别是《白发魔女》最初版本的战斗可谓不走寻常路，因为游戏中角色玩家是无法直接操控的。相反，他们会根据自己的意愿行事，根据一组松散的AI命令走向并攻击敌人。之后的版本和续作则给了玩家更多的操控空间，但与其他 RPG 相比，这仍然是一种“躺平”的做法。游戏中也几乎没有角色定制系统——事实上，这几款游戏的优势更多地在于叙事而非战斗上。



PC 版的《白发魔女》（上图）和 Hudson 重制的世嘉土星版）（下图）美术设计的对比表明针对较老的PC玩家和较年轻的主机用户的营销风格存在差异。



《白发魔女》曾由 Hudson 公司在世嘉土星游戏机（Saturn）上推出过重制版。此版本彻底将本作改造成一个更为主流风格的主机 RPG，其有着更为鲜明的动画风角色设计、采用全动态视频的过场动画，加入了角色配音并且采用了更经典的回合制战斗机制。这次华丽丽地改头换面如此彻底，以至于让人觉得在三部曲中本作显得格格不入，但单就其优点而言，本作还是相当不错的。《白发魔女》和《朱红之泪》后续被直接移植到了 PS 主机上，不过由于高分辨率图像是直接移植到低分辨率主机上的，所以图像被放大了。

三部曲后来被重制加移植，并由南梦宫代发行到了 PSP 掌机上。这些版本更接近 PC 原版，使用类似的 2D 角色像素图，但背景是 3D 的。主要角色对话时也会出现巨大的立绘。战斗和遭遇战系统则被改为更常见的回合制系统，考虑到该版本推出的时间和平台，所以该版本与《露娜》系列很是相像。后续的所有版本都推出了英文版，只不过并未按原本顺序发售，最先是《朱红之泪》，然后是《白发魔女》，最后才是《海之槛歌》。虽说发售循序颠倒了，但并不影响，不过《海之槛歌》建议放在最后玩，因为该作涉及了另两部的剧透。

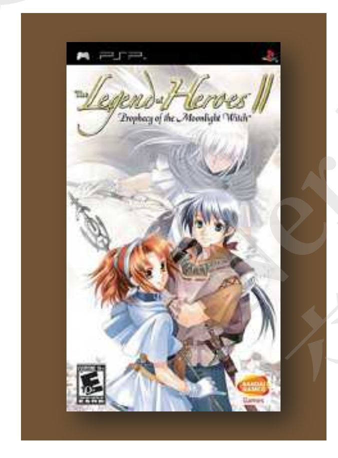
游戏原版所处的上世纪 90 年代，该系列在日本粉丝中口碑极佳，但 PSP 版在英语世界国家玩家当中却反响平平，其中部分原因是该版本的移植效果并不理想——并不流畅且卖相也不好。此外三作游戏的英文本翻译质量奇糟，导致角色对话又尬又没有个性可言。对于一个如此强调叙事的系列来说，糟糕的文本无疑是一个致命的打击。

但从多方面来讲，三作的剧情多少有些过时了。“卡卡布三部曲” 1994 年初问世时，同时期是 SFC 上的《最终幻想6》(Final Fantasy VI)，当时大多数 RPG 才开始重视游戏的剧情，所以 Falcom 的游戏确实是其中的佼佼者。但在10年之后，这样的故事叙述便成为了标准，所以曾经独特的内容到如今只是另一款 RPG 罢了。

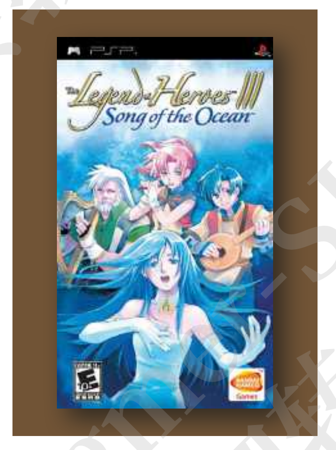
尽管如此，“卡卡布三部曲”对 Falcom 来说仍然是一个非常重要的系列作品。近藤季洋（Toshihiro Kondo）于 2007 年上任 Falcom 总裁，在被公司正式聘用之前，他在90年代末为该系列创建了一个粉丝网站。游戏原本的叙事风格此后得到了极大拓展，并成就了“轨迹”系列，这也是《英雄传说》系列中的一个系列并在世界范围内名声大噪。尽管这三部曲与其他游戏相比甚是古怪，但它们的存在依然意义重大，因为它们为 Falcom 现代化转向奠定了基础。



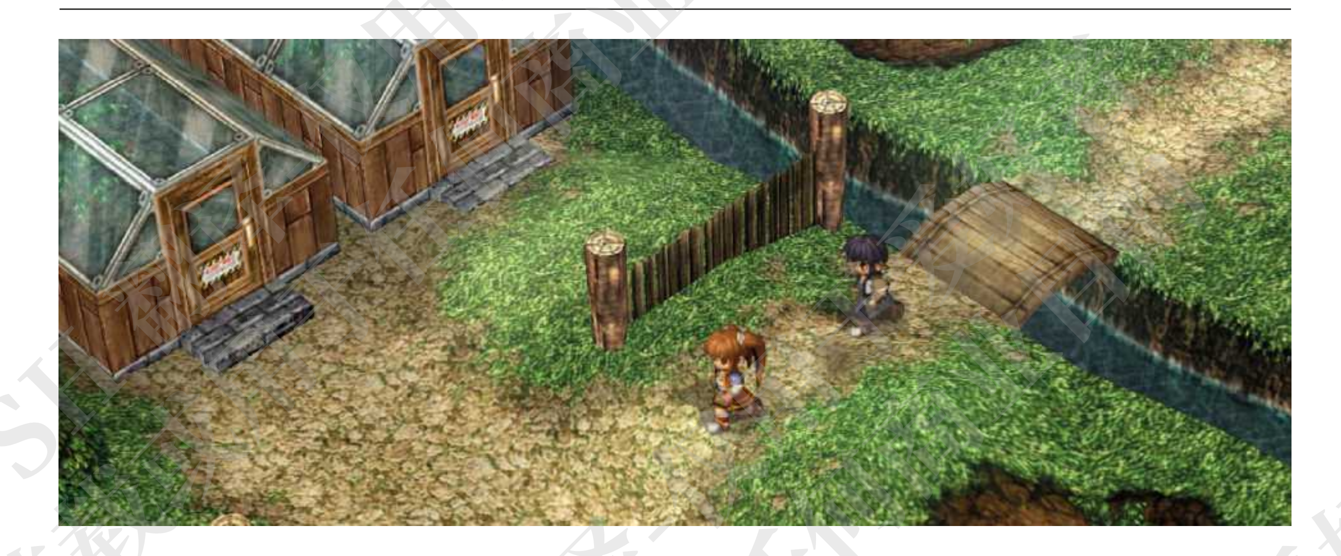








《英雄传说》系列游戏最终推出英文版时，它们在 **90** 年代发行时的许多独道之处在 **21** 世纪初早已稀松平常。而糟糕的本地化更是一点忙都没帮上。



《英雄传说：空之轨迹》

开发商: Falcom | 发售年份: 2004 | 涉及平台: WIN, PSP, PS3, PSV

继其广受欢迎的“卡卡布三部曲”之后，Falcom 向着一个比同时代游戏更大、更详细的世界观开始发力。2004 年《英雄传说：空之轨迹》（The Legend of Heroes: Trails in the Sky）发售，该系列后来衍生出许多的续作以及衍生作品，时至今日“塞姆利亚”（Zemuria）大陆和其上居民们的传奇故事仍在继续。本作故事发生的利贝尔王国（Liberl）是一个与大国接壤的沿海小国。玩家将控制“艾丝蒂尔・布莱特”（Estelle Bright）和她义弟“约修亚”（Joshua）遍历全国，了解它的历史，帮助那些需要帮助的人，并且达成成为一个成熟“游击士”（Bracers，游戏中的一个军事组织，其目的是保护整个大陆的和平安定）的条件。

《空之轨迹》的玩法源自策略类战棋 RPG，与《格兰蒂亚》（Grandia）或《皮耶特罗王子的冒险》（Popolocrois）等游戏不同。玩家要在网格棋盘上移动角色来使用各种常规攻击、导力（Arts）、技能（Crafts）来攻击敌人。发动导力需要消耗 EP 点，其实与其他 RPG 中的 MP 十分接近，而发动技能则需要消耗技能点（CP）。玩家可以通过攻击敌人、受到伤害、在特定的情况下使用专门的道具增益或是在发动某些技能时的额外效果等方式来获得 CP 点。

游戏战斗采用的是回合制机制，玩家可以在画面中看到每回合的行动顺序。发动导力需要花费一定时间，但可以通过选择技能时查看，也可在屏幕左侧显示的战斗时间轴上实时追踪。《空之轨迹》战斗系统深度有一部分来自需要玩家对于小队行动的“微操”，即最大化的利用时间轴与其上的各类 BUFF 效果。这些 BUFF（某些情况下可能是减益）实际上并不会在时间轴上移动位置，但是战斗的行为可以重新安排哪个团队成员或敌人可能会得到对应的BUFF。可发动包括HP/EP回复，保证该回合的绝对暴击等效果。



到目前为止，《空之轨迹》战斗最大的亮点是关于如何处理团队构筑。除了为盔甲、武器和配件提供传统的装备槽外，玩家还可以在每个角色的魔导器（Orbment）插入晶片来影响小队成员的属性和可用技能。这些精巧的装置为不同的团队成员提供了不同的插槽和回路，根据每条回路上石英的数量和类型，角色将在游戏中获得更新和更强大的技能。《空之轨迹》不允许玩家自动完成这个过程，所以玩家在完成《空之轨迹》的故事后必然会熟悉这个过程。

《空之轨迹》推出过三作，每一款游戏都是在前一款游戏的世界建设和情节主线的基础上进行扩展的。虽然三部曲的第一款游戏，通俗地称为“FC”或“第一章”（first Chapter）中玩家的小队揭露了一个动摇利贝尔王国根基的政治阴谋，而在“SC”或者说是“第二章”（Second Chapter，2005）中玩家要处理一个更大且可能威胁到整片塞姆利亚大陆的危机。在这过程中玩家将进一步了解到国家与大陆的历史，以及我们主角的过去。



《空之轨迹》最初是在PC上发行的，但当它被移植到PSP上时才真正获得成功，这促使 Falcom 将重心重新击中在该平台上。

《空之轨迹 3rd》（Trails in the Sky: The 3rd，2007）的存在有些特殊，尽管标题中有“3”，但这部更像是该系列下一部游戏的前作，同时也是《空之轨迹》全员的谢幕。即使是现在，这对这个系列来说也很奇怪——不仅主角配置发生了变化，从艾丝蒂尔和约修亚变成了俩配角“凯文·格拉汉姆”（Kevin Graham）和“莉丝·亚尔珍特”（Ries Argent），而且学时叙事手法和游戏流程都采取了在该系列其他作品中从未见过的立场。玩家的队伍不是在一个国家旅行和完成支线任务，而是进入了“影之国”（Phantasma），在此处圣典的实体现出真身，国家的历史和个人的过去毫无秘密可言。第三部更像是一款地下城探索游戏，不同于传统的支线任务，本作的支线和迷你都被封印在一扇扇记忆之门背后。它也是第一个将“高级”元素引入战斗领域的作品——在这一领域中，三种游戏元素类型(与“常规”元素无关)被证明更有效。

《空之轨迹》和“轨迹”系列的卖点可能就算是对于游戏各个世界的细节的着重刻画。几乎每个NPC都有独特的对话，这些对话将随着玩家完成任

NPC 入队的设计，最近在十年后的《闪之轨迹》（Trails of Cold Steel）系列中也有出现。务和故事进展而改变，早在《空之轨迹》就出现了

考虑到今天的市场，这似乎有些令人惊讶，但尽管《空之轨迹》最终同时在 PSP 和 PS3 上发布，但该系列最初还是只面向 Windows PC 平台。事实上，即便三部曲也发售过欧美版，但《空之轨迹 3rd》却只正是发行过 PC版。，而《天空之迹3》的PSP西方版本也缺乏官方PC版本的一些润色。我们从未收到该系列的PS3版本，尽管它们的资产被整合到Marvelous USA的PC版本中，而欧美发售的 PSP 版《空之轨迹 SC》也缺乏官方PC版本的一些润色，欧美玩家也从未能在 PS3 玩到该系列，尽管该系列资源后来被正和岛 Marvelous 社 USA PC 游戏包中。

《空之轨迹》三部曲仅在日本全部正式发行过，后来 Chara-Ani 在 PSV 平台上推出了升级版（Evolution），其中重制了角色立绘、配音以及对于游戏平衡的调控，以让游戏更时候后来加入的调整后的战斗系统。



艾丝蒂尔 · 布莱特是该系列前两部作品的主角，与之一同出场还有许多有趣可爱的角色。













《空之轨迹》采用了和《伊苏 6》相同的游戏引擎，并拥有相似的视觉风格，即 **3D** 背景上的 **2D** 立绘图，让人想起 **PlayStation** 时代的 **JRPG**。



《英雄传说》（克洛斯贝尔系列）

开发商: Falcom | 发售年份: 2010 | 涉及平台: WIN, PSP, PS4

在发售了“轨迹”世界观分支下的前两作游戏之后，开发商 Falcom 开始着手制作该系列的下一个故事，一个发生在不同的国家，有着不同角色，并且能对游戏玩法进行补充和改变的故事。尽管《空之轨迹 3rd》（Trails in the Sky: The 3，2007）为下个系列奠定了基础，但 Falcom 选择放弃 PC 游戏市场对该系列发展产生的影响才是最大的。虽说前作都是先在 PC 平台上发售，然后才发行的 PSP 版，但《零之轨迹》（Zero no Kiseki）和《碧之轨迹》（Ao no Kiseki）最早登录的却是 PSP 平台，而其中只有《零之轨迹》后来才从 Falcom 获得授权得以发行 PC 版。

游戏故事发生在“克洛斯贝尔”（Crossbell）城，玩家们也将这些游戏统称为“克洛斯贝尔两部曲”（Crossbell duology）。作为《空之轨迹》第一部正统意义上的后传，这两款游戏继承了两位的大前辈的优良基因，而不是简单的续作。这两款游戏的美术风格与《空之轨迹》几乎相同，主要区别在于这两作的角色立绘是由榎波克己（Katsumi Enami，曾参与 Falcom 《伊苏 7》的制作）负责的。像是对“魔导器”系统（Orbment）、“技能”（Arts）以及“导力”（Crafts）等游戏玩法系统的运用也使其更像是只做了微调的迭代升级版《空之轨迹》，而不是大跨步的改革之作，比如引入了团队攻击系统以及引入了“连携导力”（Combination Crafts）以及“支援导力”（Support Crafts），进而扩充了《空之轨迹》系统的上下限，而不是彻底修改这些系统。

将其与前作《空之轨迹》真正区分开来便是游戏的剧情、节奏以及故事发生的这片独特区域。克洛斯贝尔是地处“塞姆利亚”（Zemuria）大陆两个世界强国之间的贸易中心。纵观该地区的历史，埃雷波尼亚帝国（Erebonia）和卡尔瓦德共和国（Calvard）一直在争夺该地区的控制权，最终两国达成协议，宣布该地区为缓冲国。这片区域的科技发展得以比大陆其他地区要成熟，可它却在这些控制和压迫人民的超级大国的重压下艰难求生——而在看似相安无事的表面之下是一触即发的危机。

《空之轨迹》的主角团基本上不是围绕着“艾丝蒂尔”（Estelle）和“约修亚”（Joshua）姐弟两人，就是“凯文·格拉汉姆”（Kevin Graham）和“莉丝·亚尔珍特”（Ries Argent）两人，而克洛斯贝尔两部曲一上来主角团就是一个四人组。“特别任务支援科”（Special Support Section）是一支由“罗伊德·班宁斯”（Lloyd Bannings）所领导的，隶属于克洛斯贝尔州立警局的小队，其任务是解决其他部门可能没有能力处理的问题。实际上，他们的行为更像是《空之轨迹》中的准军事组织“游击士”（Bracers）。在《零之轨迹》的游戏过程中特别任务支援的部分有着相当独特的体验，那就是当来历不明的女孩“琪雅”被一户家庭收养，主角团在调查她过往背景的同时开始逐渐揭露出潜藏在城中的阴谋。





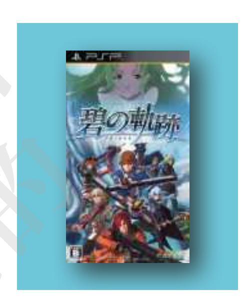
“克罗斯贝尔两部曲”通过将视角聚焦在“轨迹”系列世界的不同区域以及引入新的角色来丰富世界观。

《空之轨迹》的故事是在一个更大的国家中把玩家从一个地区推向另一个地区，“克罗斯贝尔两部曲”则将视角聚焦在了大陆中央的城市。虽然玩家也会在游戏中了解到更多关于克罗斯贝尔，乃至所处州的其他大都市的信息和历史，但这两作游戏在该系列中仍是独一无二的，因为它们全程在向玩家强调这座城市的重要地位。在通过《碧之轨迹》后玩家甚至能像了解自家邻居那样地熟知这座城市，而 Falcom 更是深知此道，所以在后续作品中也运用了这一点。

“克罗斯贝尔两部曲” 提供了各种非必要的附加小游戏，特别是从《碧之轨迹》开始这些内容后来逐渐成为该系列的特色，。像“Pom-to”之类的迷你游戏或钓鱼这样的扩展内容有助于充实游戏体验和游戏世界观，《碧之轨迹》的“大师晶片”（Master Quartz）这一游戏系统在系列后续作品中得以扩展。《闪之轨迹》（Trails of Cold Steel）中的联动任务可以追溯到两部曲中玩家的特殊任务。乃至是配音，早期《空之轨迹》中仅仅是战斗语音（最初只有 PSP 版有），后续在这两部游戏中发展到了处于特定场景中的角色语音对话。

在本文撰写时“克洛斯贝尔两部曲”尚未正式发行英文版，也没有任何英文本地化的消息。尽管《零之轨迹》和《碧之轨迹》都有着不同质量的民间翻译版，但这两款游戏的 PSP 原本都不太可能以官方形式再发售了。PC 版的《零之轨迹》翻译覆盖面非常完善，并且提升了游戏效率和画面细节。这就要感谢 gefront 各位成员的努力，但这种努力在《碧之轨迹》上实现起来的机会微乎其微。与《零之轨迹》不同，Falcom 从未在日本正式发售过 PC 版的《碧之轨迹》——虽然 PC 版确实有，但主要是针对其他亚洲地区发行的，所以欧美粉丝们也不能像《零之轨迹》那样容易在本土上卖到游戏的拷贝。

值得欣慰的是，Falcom 最近将新版“克罗斯贝尔两部曲”搬到了 PS4 平台，并对其进行了添加和调整——例如将《闪之轨迹》中的一些角色带到了本作的中，让他们出现在有意义的地方，同时提高了分辨率和画面细节。虽然目前尚未确定游戏的本土化，但将游戏以官方身份呈现给西方用户似乎是该公司的长期目标。



“轨迹”系列每作游戏的故事都互相关联，而其中《闪之轨迹》系列到目前还没有推出过正是的英文版，这就意味着“轨迹”系列就像是一本缺少了还几个章节的史诗小说。















《英雄传说：闪之轨迹》（The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel）

开发商: Falcom | 发售年份: 2013 | 登录平台 WIN, PSP, PS3, PSV, PS4, NSW

随着 Falcom 于 2013 年在 PS3 和 PSV 上发售了初版的《英雄传说：闪之轨迹》（The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel），“轨迹”系列迎来了一次重大变革。（《零之轨迹》和《碧之轨迹》更像是对于《空之轨迹》系列的延伸，其在美术风格、战斗系统以及核心系统存在着很高的相似度）。《闪之轨迹》的诞生源自 Falcom 想要提供更适合新玩家入门的机会。因为在连续推出了五款游戏中，每款游戏都在似有似无地想让玩家回头去体验前面的作品世界，而《闪之轨迹》为新玩家提供了一个新的入坑契机。

从玩法角度来看，“轨迹”系列先前的设计理念几乎各个方面都在《闪之轨迹》中被彻底颠覆。画面从预渲染模型的角色贴图变为了真正的全 3D 角色模型。等距俯视视角也被可移动越肩视角所取代，可让玩家通过 PS3 和 PSV 的双摇杆来进行控制。尽管《零之轨迹》最初是一款 PC 游戏，但到了《闪之轨迹》则从一开始就是一款面向主机平台的 JRPG，同时也从同时期的其他游戏在获得不少灵感。

曾经令人困惑的“导力器”系统（Orbment system）在本作中得以简化，原先决定玩家能使用何种技能的回路被取代，转而让晶片可以直接提供对应技能以相应属性的 BUFF 效果。装备复杂性的缺失在战斗系统中的到了弥补，本作的战斗系统更为强调小队成员的行为动态，例如战术连结（Combat Links）可以让队友跟随玩家攻击，或是提供治疗等等。当然，这些战斗联系可以通过在团队中使用相同的角色来加强，当然，主角“黎恩·舒华泽”（Rean Schwarzer）可以通过观看与队友的羁绊事件来进行强化；幕间对话可以帮助玩家更多地了解他们团队成员的价值观、兴趣等等。VII



班最初有九名学生，包括黎恩在内每个人都有不同的出身，许多实地任务都涉及探索他们来自的帝国的家乡。其中最有趣的角色当属“莎拉·巴雷斯坦”（Sara Valestein），她是一名资深的“游击士”（Bracer）并且还是一名总是悠哉得出人意料的班主任。

也许这款游戏最大的不同，也是最容易被拿来与其他 JRPG 系列作比较的地方，就是《闪之轨迹》系列的背景设置。在这个政局波诡云涌的世界里，埃雷波尼亚帝国（Erebonian Empire）的社会分为皇室和平民，而前者独享特权。《闪之轨迹》的大部分情节都发生在托尔兹军官学院（Thors Military Academy），包括测验、野外活动等。玩家可以看到国内那些希望颠覆这腐朽政府体系的组织和为维持现状而战的人群之间的剑拔弩张的关系。

在流程推进到某些固定事件之后，剧情中会多出与大量圣骑士团机甲的战斗，打破了先前游戏的节奏。此处游戏会提供给玩家另一套战斗流程，相较原先在战斗场景中指挥角色移动到对应攻击位置就绪，此处玩家可以瞄准攻击机器人的特定弱点并以此来应对它们的移动。而这些战斗大都发生在关键剧情中。



《闪之轨迹》中加入了一些社交元素，让玩家可以在托尔兹军官学院的校园中与老师同学共度时光。

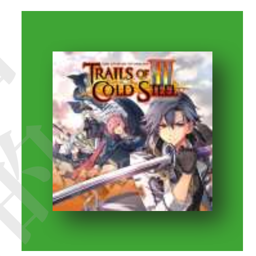
《闪之轨迹》故事情节的另一个特点便是它的规模，虽然《空之轨迹》系列严格来说是三部曲，但《空之轨迹 3rd》更像是一个独立的故事。《零之轨迹》和《碧之轨迹》用了两部游戏来讲述一个主线故事。《闪之轨迹》则是一个拥有四部正传作品的游戏，其中两游戏的文本量和流程更是是系列之最。游戏的第二部则离开了校园设定，故事中埃雷波尼亚帝国陷入了内战，主角必须前去寻找他的老同学，而第三部中主角黎恩则回到学院当起了教官。

事实上，其中部分原因出自系列前两部游戏推出时已临近 PS3 和 PSV 的生命周期末尾，这也让《闪之轨迹》系列成为了“轨迹”系列到目前为止唯一一个从一个主机跳票到另一个主机的游戏系列。《闪之轨迹》第三部和第四部最初是日本 PS4 独占游戏。虽然后期 NIS America 将这两款游戏带到了 NS 和 PC 上，但这些移植版也已经是临近游戏寿命末尾时期的事了。

由于硬件跨度，系列前两作和后两作之间的差异显著，甚至要超过《空之轨迹》的第一部到第二部，或者《零之轨迹》到《碧之轨迹》间的差距。最具讽刺意味的是《闪之轨迹》诞生之初是为了让新玩家更好入门，但游戏的三代和四代则不折不扣地与系列前作游戏有着莫大联系，乃至仅在日本发售的《零之轨迹》到《碧之轨迹》。虽然游戏本身确实提供了足够的解释以避免新手的困惑，但在玩家初次补完系列前作的内容之前，我很难推荐这两作。

到目前为止很难判断日本最新发售的《创之轨迹》（Trails into Reverie）是否属于《闪之轨迹》系列。虽说黎恩·舒华泽在这一作也有登场，但游戏故事被分为了三个部分，分别是来自埃雷波尼亚帝国与克洛斯贝尔城的角色个人的故事，以及全新的故事。如果以《闪之轨迹》三代和四代作为参考的话，那么这一作本身体量将非常大，特别是如果它还想兼顾三个故事的话。

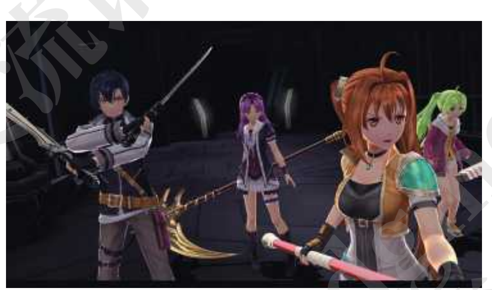
自从“轨迹”各系列问世以来已经过去了15年，而泽姆利亚大陆的规模和范围也随着每一次新作的发布而扩大。虽然很难向任何人推荐这个系列，但考虑到它的故事和世界是如此紧密相连，所以没有其他 JRPG 系列能与之媲美。



本作游戏四个（非常长的）部分组成，部分支线任务源自“轨迹”系列前作游戏，而完成“《闪之轨迹》故事线则需要相当多的前置条件。





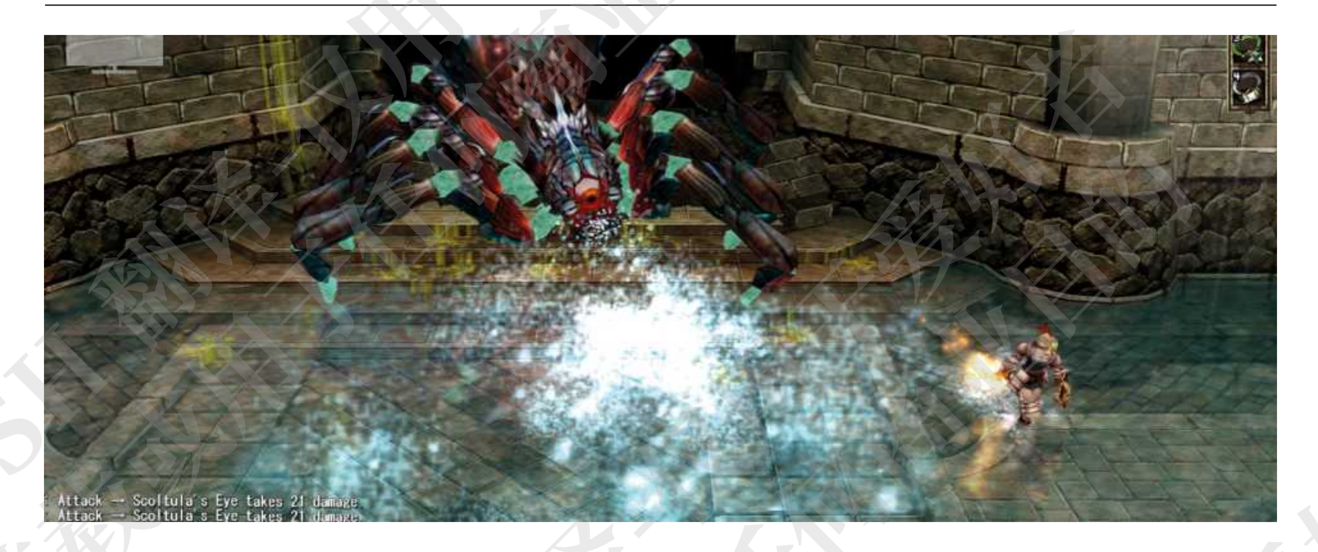








《闪之轨迹》的全面 3D 化使其相较该系列前作游戏在感觉是上更为现代化。



《迷城的国度 Next》（Xanadu Next）

开发商: Falcom | 发售年份: 2005 | 涉及平台: WIN, NGAGE

《迷城的国度 Next》（Xanadu Next）的发行是为了纪念该系列诞生 20 周年。主角是一名骑士，自从一场战争以来，他一直漫无目的地流浪，但现在他要开始探索位于哈莱克岛上一座神秘的岩窟城。探索遗迹伊始，主角的使命似乎以一个不太体面的方式被迫终止，他死于一名神秘剑客之手，而一种名为守护之魂的力量让他得以复活。然而这种维持主角新生命的力量时效有限，所以他再次开始他的旅程，寻求延长他复活生命时间的方法。

游戏的操作方式以鼠标加键盘的组合为主，但同时也支持手柄操作。这游戏给人一种近似《暗黑破坏神》的感觉，因为玩家需要通过拖拽或点击进行移动和攻击。然而，所有的关卡都是预先设计好的，并且它们并没有专注于随机战利品。你需要收集金币和其他物品出售，这样你才能买得起新武器，以及打开新区域的钥匙。(有趣的是，收集到的骨头可以用来制作万能钥匙。)你可以在升级时分配属性，这决定了你可以使用哪种武器。每种武器都会交给角色不同的技能，在升级路线恰当的时候，即便角色装备了其他武器，这些技能也可以保持不变。

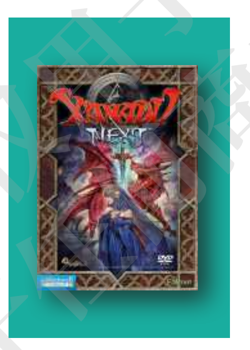
哈莱克城是游戏的主城，其中囊括了常见的商店和旅馆，以及一个教堂，你可以在那里更换你的守护者，它们可以独立于英雄升级，并提供各种属性提升。在镇外，有几个不同的区域，例如各种的遗迹、森林、运河、火山、雪山，当然还有岩窟城。地图间相互连通，所以可以随时打开便于查看的快捷地图使得旅程变得更加容易，尽管传送门游戏里也是有的。



故事情节相当简单，游戏中另一个核心角色角色是一个住在当地旅馆中的学者，她是主角的儿时玩伴，同时也雇佣了主角作为自己的保镖。与《伊苏》系列相比，本作的音乐算不上夺目，却优美且令人难忘，同时作为伴奏与本作砍杀类玩法绝配。

除了借用了标题和一些旧的设定外，本作与《屠龙者》系列并没有太多关联，但它确实让人想起了日本早期的 RPG，因为它给人一种是在模仿早期西方游戏的感觉。它保留了日式的紧凑战斗和关卡设计逻辑，使其成为一种独特的文化融合产物。

《迷城的国度 Next》的北美版本发售在了命运多舛的 N-Gage 手机（便携游戏机）上，它与电脑版完全版不同体积更小，控制方式更糟糕，帧率也更低。在 Windows 上的初版发售了十年之后的 2016 年，最终由 XSeed 发行了英文版。



《迷城的国度 Next》是一款新旧结合的优秀作品，是西方和日本 RPG 设计的结晶。



《东京迷城》（Tokyo Xanadu）

开发商: Falcom | 发售年份: 2015 | 涉及平台: PSV, PS4, WIN

就如 Falcom 为了纪念自家最早游戏之一的 20 周年推出了《迷城的国度 Next》（Xanadu Next）一样，开发《东京迷城》（Tokyo Xanadu）时该系列已经迎来了第三十个年头。然而抛开游戏名称不谈，《迷城的国度 Next》好歹有对复古 JRPG 的致敬，《东京迷城》则与此毫无关系。游戏讲述了一名居住在现代东京的年轻人时坂洸，在偶然中发现了一个充满了恶魔名叫“异界”的异次元空间。在此他邂逅了一位叫柊明日香的少女，她隶属于一个被称作“复仇女神”（Nemesis）的神秘组织，该组织一直致力于尝试关闭连接两个世界的所有门户。

《东京迷城》的许多地方也许都会让人想起现在的《女神异闻录》（Persona）系列，尤其是在玩家需要分配时间探索主要城市、攻略地下城以及与同学的社交上这点。然而，模拟社交元素只占很小的一部分，最终让人感觉它更像是 Falcom 的《闪之轨迹》（Trails of Cold Steel）系列的一个分支；二者游戏画风和音乐风格几无完全相同，甚至其中的九重永远（Towa Kokonoe）老师本身梗的就是《闪之轨迹》中的角色（诺娃），算作是粉丝向彩蛋。

不同于《闪之轨迹》的回合制战斗系统，《东京迷城》是基于动作的。Falcom 在制作刺激有趣的战斗系统方面颇具建树，从《伊苏》系列游戏便可窥知一二，本作也采用了类似的设计原理。探索地下城时最多有三名角色入队；每名角色都是由 AI 控制的且可以切换使用他们独特的武器。洸有一把类似于《双星物语 2》（Zwei 2）中拉格纳（Ragna）那样酷炫的剑鞭。但与《那由多之轨迹》中绚丽的地下城相比，本作的地下城相当无趣；此类游戏有着许多走廊和带有重复场景的大房间，看起来像是随机生成的，但事实并非如此。战斗颇为有趣，可结合令人失望的平庸配乐，这一切就感觉相当无聊。





与《迷城的国度》相比，《东京迷城》实际上只是在名字上与《屠龙者》系列有关——它更像是一款现代背景下的“轨迹”系列游戏。

这种情趣表现在《东京迷城》的方方面面。游戏剧情中涉及到大量的文化元素，但实际表现并不好。作为主角的时坂洸被塑造得乏味无趣，而其他角色也大都是日漫中常见的人物模板（其中一个支线任务甚至涉及到了流行偶像元素，这是另外一个与《女神异闻录 4》十分相似的元素）并且剧情的发展也没有任何有趣的事情发生。Falcom 的“轨迹”系列也存在着类似的问题，特别是缓慢的节奏和角色隐喻，但至少这些游戏具有丰富的历史，有几款游戏值得构建世界，而《东京迷城》却缺乏这种程度的心思。最终的结果是，游戏的乐趣尚可，但并不出众。

游戏最初登录在 PSV 上，后来在 PS4 和 Windows 上发售了《东京迷城 ex+》，增加了一些额外的篇章，其中故事聚焦于一个被称作白色裹尸布的神秘角色，他最初在阴影中度过了大部分故事。在技术层面上，这款游戏的分辨率更高，帧率也更流畅，这使得战斗更加令人满意。

《双星物语：阿尔杰斯的冒险》（Zwei: The Arges Adventure）

开发商: Falcom | 发售年份: 2001 | 涉及平台: WIN, PS2, PSP

《双星物语：阿尔杰斯的冒险》（Zwei: The Arges Adventure）是一款由 Falcom 出品的可爱画风地下城探险游戏。游戏名（Zwei）在德语中有“成双结对”的意思，因为玩家在游戏中可以（切换）操作两个不同的角色。游戏的故事发生在一片名为“阿尔杰斯”（Arges）的浮空大陆上，此地一个蒙面人为了复活魔王“威斯帕”（Vesper）而盗走六尊女神像。来自两个不同村庄的孩子“皮皮罗”（Pipiro）和“波克尔”（Pokkle）为了寻回神像而探索大陆各处的地牢。

“地牢”一词于本作中并非是字面意思，因为这是一款色彩缤纷的游戏。几乎所有事物（Boss 除外）都通过 SVGA 2D 渲染得十分亮丽。游戏配乐如同光田康典在《超时空之轮》作曲一样有种欢快的平和感。主角皮皮罗和波克尔之间的“互怼”也是本作的另一个亮点——波克尔是个喜欢双关语的花心大萝卜，而皮皮罗则干脆是一个大“阴阳”师。

游戏的战斗十分简单，除了按几个攻击键外几乎没有挖掘空间——波克尔会使用长矛一样的武器进行攻击，皮皮罗则会使用魔法——谜题也是同样的简单。你可以找到并饲养一只宠物，它可以在战斗中帮助你。而游戏料理系统的体验十分独特



——你可以吃任何你在地下城找到的食物，但如果你回到村庄，你可以将这些食材料理为美食，从而更好获得的治疗效果与更多的经验。A除此之外，与 Falcom 早期的《撼天神塔》（Brandish）系列相比，本作的剧情淡如水，全靠赏心悦目的游戏美术和有趣的幽默感。尽管如此，它还是很受欢迎，以至于后来移植到了 PS2 和 PSP 上，并最终在 2018 年由 XSeed 发行了英文版。



作为 Falcom 新千年之初制作的一众老 Windows 游戏中，《双星物语》可爱且迷人，但深度不足。

《双星物语 2：伊尔瓦德起义》（Zwei: The Ilvard Insurrection）

开发商: Falcom | 发售年份: 2008 | 涉及平台: WIN

《双星物语》系列的第二作将视角聚焦于一名叫做“拉格那”（Ragna）的宝藏猎人上，他的飞机坠毁在了浮游大陆伊鲁巴德（Ilvard）上，被吸血鬼公主“艾尔温”救了一命。艾尔温失去了魔法，并且正在寻找她消失的城堡，所以她在拉格那濒死之际将其转化为了一名血骑士（Blood Knight，即仆人）。在最开始的争吵过后，二人建立了更为友好的关系并开始帮助艾尔温追回她丧失的魔法。

在二代中画面过场使用了 3D 动画渲染，这使得角色美术形象更为干净利落。操作手感也更为流畅，尽管依旧很简单。角色本作可以跳了，而且全流程的地下城中都有着简单平台跳跃关卡。游戏采用了第三人称等距视角，但画面镜头视角拉的太近了。宠物类型得到了扩展，所以除了在初代游戏中登场的猫和狗外，你也可以与鸟和妖精一同冒险。本作中还引入了一所名为“G-斗技场”（G-Colosseum）的豪华赌场与冒险家工会，在那里你可以出售在你的旅程中发现的宝藏。

虽然流畅的战斗让本作相较前作有了实质性的改进，但《双星物语 2》仍然是一款靠着自身风格魅力撑着的简单 ARPG。虽然游戏流程短，但丝毫不会磨灭本作的受欢迎度，但与此同时它并未完全达到 Falcom 本应发挥出的更好水平。另外前作中的一些精髓也未能在本作中得以体现。拉格那与艾尔温并没有皮皮罗与波尔克那样相辅相成的幽默感（虽然后者本作中也会客串），尽管本作配乐不错，但质量远不及前作。





《双星物语 2》在向 3D 的过渡上做得相当好，尽管它缺少了前作的 2D 美术和优美的配乐。



《那由多之轨迹：星之彼方》

开发商: Falcom | 发售年份: 2012 | 涉及平台: PSP

少年“那由多赫歇尔”（Nayuta Herschel）生活在一座被看似无边的汪洋包围着的小岛上。其上大多数居民都认为自己是星球上最后的幸存者，但因为会有“星之欠片”如流星一样从空中滑落，所以那由多并不苟同。某天一座遗迹从天空中坠落到大海上，引来那由多探索；他在此处遇到了一个名叫“诺伊”（Noi）的仙女。二人一同探索并发现了一个名叫“失落的乐园”（Lost Heaven）的异世界，以此揭示出该星球不为人知过往。

《那由多之轨迹：星之彼方》（The Legend of Nayuta: Boundless Trails）同《空之轨迹》、《闪之轨迹》一样出自 Falcom 一大 RPG 游戏分支系列。其诞生初衷是想打造一款类似《伊苏》系列那样的动作游戏，而非“轨迹”系列标志性的回合制战斗。然而事与愿违，除了继承了“轨迹”之名，并共享了一系列相似的美术和音乐外，其与“轨迹”主系列的联系少之又少——例如一系列约定俗成的命名方式以及系列吉祥物小猫咪西的客串之类的——任何期望看到系列游戏那史诗般的故事和庞杂的角色阵容的玩家可能要失望了，因为本作也没有这些内容。

另外这款游戏更像是 Falcom 的《双星物语》系列，没有大地图，而采用了选关界面供玩家选择不同的关卡。本作甚至使用了收集和烹饪食物来获得经验的类似概念。然而前者的关卡大多数都由简单的地牢探索构成的，但本作关卡设计却要复杂得多，“Y轴”的加入带来了大量的平台跳跃关卡进而扩充了本作——在设计上类似于 Square 在 PS1 上的《武藏传》（Brave Fencer Musashi）。诺伊在与那由多的冒险中会施展法术，也可以使用特殊技，比如抓取某个特殊点，或是用





《那由多之轨迹：星之彼方》更是是“双星物语 3”而不是真正的“轨迹”系列游戏，尽管本作依然非常出色。

巨大齿轮将二者包裹起来在场景内滚动。本作的动作被《伊苏》系列要慢，但优秀程度丝毫无逊色于后者——Falcom 一向善于设计有趣的战斗，这让他们家的游戏有别于其他公司同类型的 ARPG。

游戏过程中，每片大陆的四季都会流传循环，改变的不仅是场景的外观，场景的设计、敌人以及关卡路径都会发生改变。就像是《双星物语 2》一样，本作也包含了许多可收集的物品和挑战，游戏中有一个博物馆用以被玩家找到的文物填满，对于记录玩家所发现失落的文明，这是一种有趣的过程。与 Falcom 大多数游戏一样，本作音乐非常出色，视觉效果非常丰富多彩，即使在低分辨率的PSP屏幕上也十分出众。

《那由多之轨迹：星之彼方》起初只在日本 PSP 上独占发行，这并不利于展示本作华丽的视觉设计，哪怕本作于 2021 年发布了高清移植版，本在 2023 年进行了多语种本地化工作。虽然本作可能会让系列粉丝感到失望，但就其本身而言，这是一款非常棒的游戏。



《啵咕物语》（Popful Mail）

开发商: Falcom | 发售年份: 1991 | 涉及平台: PC88, PC98, SCD, PCECD, SFC

由 Falcom 出制作，《屠龙者》系列制作人木屋善夫监督的《啵咕物语》（Popful Mail，又译作“美少女剑士梅尔”）是一款有趣的横版卷轴 ARPG，其带有独特的动画画风和个性风格。主角“梅尔”（Mail）是一名留在粉红长发的精灵赏金猎人。她光怪陆离的冒险神似《秀逗魔导士》中的丽娜，在当时（1991 年底）《秀逗魔导士》是一个相当受欢迎的轻小说系列，后来的动画也在世界范围内获得了认可。游戏的日文原版名字发音本来是“Poppuru Mail”，英文本则改为了较容易发音的“Popful Mail”——这仍然不是一个确切的单词，但意在强调主角活泼的个性。

与先前的硬核 RPG 相比，《啵咕物语》更贴近当时的主机游戏。游戏关卡通过《超级马力欧兄弟 3》(Super Mario Bros. 3)风的大地图进行串联，每关以横版卷轴的方式呈现。游戏中还包含了许多故事相关的可爱且丰富的动画，故事中梅尔和她的伙伴们被卷入了一场复活恶魔的阴谋中，其目的便是引发整个王国的混乱。游戏中每关都是能在其他电子游戏中找到的类似场景，其中包括丛林、火山、地下矿井和冰雪王国(里面还有可爱且可笑的企鹅)。游戏中还有另外两个可操作角色——见习魔法师“塔特”（Tatt）和蝙蝠怪“阿高”（Gaw）

就技术而言，本作有着四个不同版本。PC88/98 版本的 Q 版角色看起来有点像《巫师之遗产》（Legacy of the Wizard），即时战斗与早期《伊苏》类似，只需要撞向敌人便可攻击，不过也有像是匕首投掷和魔法这类的投掷型武器用来远程攻击。由 NEC Avenue 发行的 PC Engine CD 版本是基于上述版本，添加了一些新的过场动画，增强的画面，配音并提供了一些额外的关卡。



最著名的莫过于 SEGA CD 版，因为它在北美发行了英文版。这款游戏由 SEGA 和 SIMS 共同开发，以 Westone 的《怪物世界》（Monster World）风重制了整款游戏。画面已截然不同，并且角色的像素图比例更大，游戏删除了撞击式攻击改用常见的挥剑。其次世嘉考虑要用自家的角色——索尼克的妹妹——来替换梅尔，但在粉丝的强烈抗议下致使他们制作出一个更忠于原版的版本。像大多数 Working Design s的游戏一样，游戏的英文本土化也很随意，但除了一些过时的流行文化参考外，它仍然保留了一贯的恶搞。然而，一些不必要的平衡调整使本地化版本变得更加困难。

SFC 版则是 Falcom 自家开发的，虽然画面和操作与 SEGA CD 版类似，但这是一款完全不同的游戏。图像完全不同，关卡设计也发生了巨大变化。操作手感较差，而且由于是采用卡带发行的，所以也没有其他版本的过场动画和配音。



尽管《啵咕物语》有许多版本，但并没有真正的续作，不过这部游戏却衍生出了一系列的广播剧 CD。



《撼天神塔》（Brandish）

开发商: Falcom | 发售年份: 1991 | 涉及平台: PC98, FMT, PCECD, SNES, SFC, PSP阿

《撼天神塔》（Brandish）是 Falcom 旗下由木屋善夫监督制作的地下城探险游戏系列。该系列游戏以其独特的视角而闻名——游戏中玩家角色处于俯视视角中，并且画面始终会以玩家为中心旋转，而非角色向四周转。就好比是玩家选择了像是《地牢大师》（Dungeon Master）这类第一人称地下城探险游戏，然后以俯视视角呈现一样。游戏中移动得是贴图，并且一点都不流畅，每当玩家角色转向时，场景画面都会突然来个 90° 的旋转。不必多言，《撼天神塔》的初体验都会让人晕头转向。

除此之外，《撼天神塔》相当的传统。玩家要操控着角色收集武器和魔法，找寻钥匙，触发开关，寻找“隐藏墙”（fake walls）并要找到下一关的入口。偶尔你会被要求去解决一些简单的谜题，而谜题通常是拼凑关键的石碑。玩家还必须要应对从飞矢到巨石在内的各色陷阱。当然，游戏中还有许多的敌人，时不时的还会来几场 Boss 战。由于基于贴图的移动，战斗相当笨拙，需要稍作适应。万幸每代《撼天神塔》都包含一个自动小地图，这是少数能够防止探索过程混乱的功能之一。游戏还有一个短休功能，可以让玩家随时随地恢复所有的 HP 和 MP……然而这也会导致角色失去防御手段，所以玩家最好在四下无人的时候小憩片刻。

《撼天神塔》系列有四款游戏。初代游戏中玩家要控制一名叫做“阿瑞斯”（Ares），他被困一系列的地下城当中，还被一名叫做“德拉”（Dela）的女性追杀。因其是一名身着比基尼铠甲的金发美女，德拉毫无疑问是成为了更受欢迎的角色。二代的副标题叫做“魔界重现”（英文名为 Planet Buster，实际上是一把神剑的名称），本作更具野心，有着更多的地图，而不单单是洞窟似的地下城。三代游戏《撼天神塔：魔诫》（Spirit of Balcan）将游戏角色增加到四名，玩家不仅可以扮演阿瑞斯或德拉，还有两名新面孔——女格斗家“安博”（Umber）和忍者“佐阵”（Jinza）。四代也被称作《撼天神塔 VT》（Brandish VT，注：游戏并没有沿用数字序号），游戏用等距视角取代了原有的画面旋转，并且彻底融入了主流元素。故事叙事算不上丰富，但与前三作游戏相互关联。系列前两作都被移植到了 SFC 上并保留原英文名称（见本文标题）发售。

2009 年重制作品《撼天神塔：黑暗归来》（Dark Revenant）在 PSP 上发售，并由 XSeed 进行了本地化，但只发行了英文版本。在全 3D 化的渲染中，画面旋转变得平滑，使其更清晰直观。本作仍然非常还原原作，但也增加了一个全新的拓展内容，玩家将在其中扮演德拉。这也是一部出色的重制作品，但原作续作的设计更为全面，以至于他们没能在本作中加入算是一个遗憾。





《撼天神塔》PC 版的日版美术由Isutoshi担任，他现在以情色美术和漫画《复仇:空天银翼》而闻名，而SFC/SNES的封面美术是由结诚信辉（Nobuteru Yuuki）提供的。



勇者斗恶龙

《勇者斗恶龙》（Dragon Quest，以下简称为 DQ）无疑是日式角色扮演游戏中至关重要的一环。当然其绝非首款 JRPG，但这款游戏确实为此类游戏吸引来了普通玩家。八十年代早期的许多 RPG 都非常困难且难以理解，通常需要数小时的游玩或是借助复杂的攻略才能推进进度。然而 Famicom（FC）是“家庭电脑”，面向的是包括儿童在内的广大受众。因此初代《DQ》的故事相对简单，游戏世界规模也相当的小，但它却能很好使玩家投入到此类游戏中。游戏采用了类似《创世纪》（Ultima）的大地图探索模式，并结合了《巫术》（Wizardry）的第一人称回合制战斗机制。

该系列的核心制作人堀井雄二（Yuji Horii）是游戏公司 Enix 的编剧和游戏设计师。他在 1983 年加入公司后创作了文字冒险推理游戏《港口镇连续杀人事件》（日文发音：Portopia Renzoku Satsujin Jiken，英文意为：The Portopia Serial Murders）。游戏续作《轻井泽町诱拐事件》（The Karuizawa Kidnapping Files）其中一个章节加入了 RPG 要素，包括类似《创世纪》的第三人称俯视视角探索以及一些简单的回合制战斗部分。这为日后在 FC 上发行的初代《DQ》铺平了道路。游戏的封面设计与美式是由鸟山明（Akira Toriyama）担任，他是一名非常受欢迎的漫画家，当时的代表作为《阿拉蕾》和《龙珠》，他极富想象力的怪物设计和幽默感与游戏巧妙融合。游戏音乐由椙山浩一（Koichi Sugiyama）创作，椙山浩一是一位拥有古典音乐修养的作曲家，曾参与过 Enix 先前的一些 PC 游戏的制作。初代《DQ》由 Chunsoft 负责开发，堀井雄二的好友中村光一（Koichi Nakamura）担任主程。游戏发售非常成功，尽管算不上一鸣惊人——直到几个月后销量才逐渐攀升，这促成了游戏第二部的诞生。直到 1988 年第三部发行时，《DQ》已经成为当时日本社会现象级游戏。

相较其他诸如《真女神转生》、《最终幻想这类》等长线发展的 JRPG 系列，《DQ》本质上更加恪守根本。每代游戏都发生在类似主题，大致灵感来源为中世纪欧洲的世界观。虽然每代主角都一样，但鸟山明的美术一以贯之，每代游戏的 NPC 也都是基于此设计的，其根源追溯可到初代游戏。虽然每代故事很大程度上不存在关联，但一些元素比如古代的天空文明以及世界树会被反复提及。游戏的故事是典型的“勇者救世”，这与一些更为放飞的 JRPG 故事相比略显普通，但在探索递进式的叙事风格下变得更为丰富多彩，相较其他诸如《真女神转生》、《最终幻想这类》等长线发展的 JRPG 系列，《DQ》本质上更加恪守根本。每代游戏都发生在类似主题，大致灵感来源为中世纪欧洲的世界观。虽然每代主角都不一样，但鸟山明的美术一以贯之，每代游戏的 NPC 也都是基于此设计的，其根源追溯可到初代游戏。虽然每代故事很大程度上不存在关联，但一些元素比如古代的天空文明以及世界树会被反复提及。游戏的故事是典型的“勇者救世”，这与一些更为放飞的 JRPG 故事相比略显普通，但在探索递进式的叙事风格下变得更为丰富多彩，在这种叙事风格中，英雄们探索、调查当地的悲剧并解决问题。然而个别几部游戏中确实在叙事方法和角色成长方面尝试进行了突破。自 FC 游戏问世以来，回合制战斗系统并没有发生太大变化，许多NES芯片音效仍在一些现如今的游戏中使用。这种持久性赋予了该系列一种怀旧、舒适的感觉，让年长玩家能够回忆起自己年轻时的游戏。

尽管经过了尝试，但该游戏系列在美国并不成功。初代游戏于 1989 年年中登陆北美市场，比日本发行晚了近三年。它被重新命名为《Dragon Warrior》，以规避与 SPI 的纸笔 RPG《DragonQuest》发生版权冲突。这款游戏在游戏杂志《Nintendo Power》进行了广告集中推广，其中包括了游戏通关攻略。然而在当时的美国鸟山明并不出名，因此他的美术设计没有任何号召力，所以他们使用了寺田克也(Katsuya Terada)的大量西方奇幻风格插图。可惜，它并没有像 Enix 或任天堂预期的那样成功，过剩的游戏被作为杂志订阅奖品送出。FC 上剩下的几作最后也被翻译成了英文版，但大部分最终沉寂；在 GBC 上推出过各式各样的重制或衍生作品，而 PS 上的第七部与 Square 华丽的《最终幻想》系列相比更是显得过时。

在《勇者斗恶龙》的第八部作品中，Square Enix 试图将该系列推向日本以外的市场，重新采用《Dragon Quest》的名称，并阿最终在欧洲发行游戏。这些游戏都有大量的英语语言本地化，充满了口音、双关语和其他文字游戏，使它们具有令人愉快的独特性。虽然这款游戏在国际上可能永远不会像在日本那样成功，但它已经建立了一个足够大的粉丝群，他们喜欢它王道的品质。

《勇者斗恶龙》创造了许多我们今天所熟知的 JRPG 机制和梗。



《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）

开发商: Enix/Chunsoft | 发售年份: 1986 | 涉及平台: NES, MSX, SFC, GBC, IOS, AND, PS4, NSW

在《勇者斗恶龙》（Dragon Quest，当时美版叫“Dragon Warrior”，后续简称为 DQ）中玩家要扮演的是一名青年，他是传说中的勇者“艾德瑞克”（Erdrick，日版是为“洛特”Loto）的后代。玩家的目标是探索阿雷夫加尔德王国（Alefgard）王国，拯救公主“戈薇琳”（Gwaelin），找寻艾德瑞克遗留的所有装备，并最终击败邪恶的“龙王”（Dragonlord）。

在初代《DQ》发行的数十年后，当我们再次回顾这款游戏时，难免会察觉到其古怪之处。全游戏只有 7 件武器、7 件盔甲和 10 个咒语。玩家最高等级只到 30，最大 HP 可能不会超过 200。战斗永远单挑，因为玩家唯一的攻击手段只能选择攻击或在记录的两个咒语中二选一，因此除了等级压制外游戏没啥策略可言。故而你只需要反复刷来获得更多的金币和经验值，购买新的道具，这样就可以通过关卡，前往新地图寻找更强的敌人，然后就这样循环了下去。一些元素在系列后续游戏中被删除，比如探索地下城需要火把，或是打开锁上大门的稀有钥匙等，本作只有一个存档点——在埃雷夫嘉德王城中的国王——所以当玩家死亡或重新载入游戏时，经常需要跑相当长的图。

但仍然有一些不错的回忆使得游戏值得被铭记——一旦你离开了初始的城堡，你可以看到龙王的魔城就坐落在湖对面(如果玩家的角色会游泳!)事实上，拯救公主并不是最终目标，因为你会在游戏中途找到她。一旦你打败了掳走她的恶龙，你就有机会带她回到父王身边。当你直面龙王时，他会提出建议与你分享权力。显然，这是一个诡计，如果



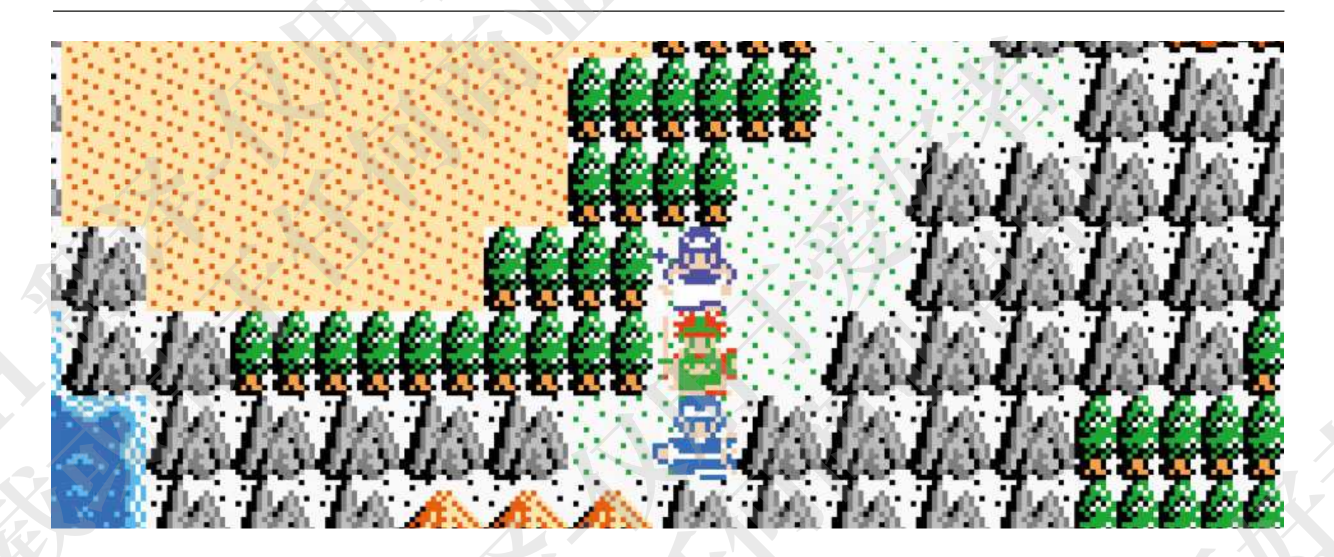


你同意，你将“永眠”，本质上是软锁定系统，若是想重新开始只能重置启动。

本作还推出过许多的后续移植般，但除了调整各项数值以降低难度和“刷子”内容外，并未添加或改变多少内容。这是最好的选择，因为虽然游戏非常简单，但它的流程却具有直接且令人上瘾的品质，并且很容易明白这款游戏是如何吸引日本用户的。

但游戏在其他地区并未达到相同效果，或许是他们在营销上面临的问题。绝非不是他们未作尝试——甚至在被作为赠品之前，游戏杂志《Nintendo Power》还给了本作不错的推广——奈何没有知名漫画家的名人效应，它在日本以外的地区举步维艰是可以理解的。美版确实借此稍微修改了界面和更好的像素图，并且用记忆电池取代了密码存档机制，但感觉上本作仍然有些落后于时代。

玩家遭遇的第一个敌人是蠢萌的史莱姆，这种生物最终成为了《勇者斗恶龙》系列的吉祥物，甚至还有着几款衍生游戏。



《勇者斗恶龙 2》（Dragon Quest II）

开发商: Enix/Chunsoft |发售年份: 1987 | 涉及平台: NES, MSX, SFC, GBC, IOS, AND, PS4, NSW

多年以来伴随着《勇者斗恶龙》系列的传播度，该系列荣获任何人都可以玩的 RPG 的美名，游戏适中的难度让休闲 RPG 玩家也能乐在其中。但《勇者斗恶龙 2》（以下简称 DQ2）却绝非如此，该作被认为是当时最残酷的 8 位机 RPG 之一。与许多游戏的续作一样，该作假定玩家已经完全掌握了前作，因此想要提供进阶的内容。

如此看来，《DQ2》确实达成了这个目的。游戏这次有了三名可操作的角色——在最终招募到“坎诺克王子”（Prince of Cannock）和蒙布尔克公主（Princess of Moonbrooke）前，玩家一上来只能操控米登霍尔王子（Prince of Midenhall），他是一名强壮的战士，后两位则都擅长魔法，但防御力较低。玩家现在可以与同屏多个敌人战斗，不过代价就是战斗背景变得乌漆嘛黑，而不是前作中带有的场景。不同寻常的是如果有多个相同的敌人在，它们往往会被算作一个整体——玩家因此不能攻击特定的敌人，只能选择攻击敌人团体，但你的角色每次可能会攻击不同的敌人。本作武器和法术的数量大大增加，还加入了防御招架选项。

游戏世界规模已经扩展到需要多个城堡作为存档点。事实上，《DQ2》中出现的阿雷夫加尔德王国全境更像是一座岛屿。虽然比前作要小得多，但基本布局一样，所以可以故地重游。其中就包括了龙王城堡的旧址，你可以在这里找到那位魔王的后裔，实际上这一次他还帮了玩家一把。与前作平淡无奇的红砖地下城相比，现在的地下城更加高级，看起来也更加独特。火把设定已被舍弃，当你探索洞穴时，你现在可以看到你的周围环境。地图上有几个塔楼，你可以从坑里掉下来，或者从边缘跳下来，把你扔到较低的楼层。你还可以找到彩票，让你在某些城镇玩运气游戏，这是《勇者斗恶龙》系列中第一个实现赌博的游戏。



这是一款非常残酷的游戏，当玩家最终打败了邪恶的神官哈贡（Hargon）后，紧接着必须要打败破坏神席德（Malroth）。在随后的许多移植版本中，如果你没有足够的耐心，那么难度级别也会被降低(在 SFC 和手机版本中，图像也会得到改善，也重新加入了战斗场景)。由于初代《DQ》的流程很短，所以它经常会与续作捆绑销售。与前作一样，本作的美版采用了记忆电池存档，外加一些微小的调整。其中包括一个全新的开场介绍，说明蒙布尔克城堡的陷落。



《勇者斗恶龙 2》是一款典型的 RPG 续作。更多的人物!更多的怪物!更长的任务!



《勇者斗恶龙 3》（Dragon Quest III）

开发商: Enix/Chunsoft | 发售年份: 1988 | 涉及平台: NES, SFC, GBC, IOS, AND, PS4, NSW

《勇者斗恶龙》前两作在日本大受欢迎，但真正巩固了该系列国民级声誉的是系列第三作。甚至在美国游戏媒体上，也有传言说购买游戏的人大排长龙，以至于让日本通过了一项法律，规定游戏只能在周末发行，因为人们为了购买游戏而不去上学和上班(这实际上只是一个建议，而不是真正的法律)。

《勇者斗恶龙 3：传说的开始》（Dragon Quest III: Soshite Densetsu e）不仅为系列贡献了许多梗，也为许多其他 JRPG 所运用。对于每一款以英雄的母亲将他们从床上叫醒开始的游戏，或者每一款让角色探索幽灵船的游戏，你都可以将其视为致敬《勇者斗恶龙3》。主角（可男可女）的角色职业为勇者，为寻找他们的战士父亲欧鲁迪卡（Ortega）出了什么事外出冒险。然而这次玩家可以通过造访酒吧来创建一个完整的角色小队。有诸如战士和士兵（物理战士）、圣职者（治疗者）、巫师（法师）这类常见的职业，也有商人（在战斗和评估道具后可以获得额外的金钱）和艺人（没啥用，但幸运奇高）的非常规职业。游戏中还有一个强大的传说职业，只要玩家找到相应的道具，就可以向该职业进阶。玩家可以在神殿更换职业——角色新职业要从 1 级重新练，但会保留他们之前职业的所有技能。创建的队友可以选择男性也可以是女性（比如艺人职业，男性外观就是个小丑，女性则会是兔女郎）。可参战人数也扩充到了四人。

有了昼夜循环，时间的推移会影响到到镇上的时间以及玩家要面对的怪物。“XX之种”（Seeds）是一系列可以提升角色力量、HP 和其他属性的道具，并且任何角色都能获得。某个城镇中会有一个怪物竞技场，玩家可以在那里下注赌结果。游戏的



世界地图大致以地球为蓝本——希斯金字塔（pyramids of Isis）就位于现实埃及所在的位置，罗马利镇就是意大利，波尔托加就是葡萄牙，而爱丁堡则在一个类似英国的岛上。与《最终幻想》中的飞艇不同的是，玩家可以控制一只巨大的鸟在地图上翱翔。

然而游戏最大的爆点则是玩家击败了游戏传说中的大反派魔王巴拉摩斯（Baramos）。但玩家并未取得胜利而是被放逐到了黑暗世界，即初代游戏中的阿雷夫加尔德（Alefgard）。这表明本作确实是一部前传，主角便是传说中的洛特，而第一部里的主角也将继承他的意志。

本作后来被移植到了 SFC、GBC和手机平台上并进行了许多改进，比如通过测试来明确主角的属性和一个全新的盗贼职业。除了 SFC 版外大多数版本都有英文版；而手机端上英文版的副标题为《救赎之种》（The Seeds of Salvation）



《勇者斗恶龙 3》是日本最受欢迎的 RPG 之一，为其他游戏奠定了坚实的基础。



《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest IV）

开发商: Enix/Chunsoft | 发售年份: 1990 | 涉及平台: NES, PS1, DS, IOS, AND

《勇者斗恶龙 4：被引导的人们》（Michibikareshi Monotachi，英文的 NDS 重制版也沿用了该副标题）比起前几作更能代表该系列的叙事。就像第三部一样我们一上来就可以为主角命名并选择他们的性别，但本作的核心并不是他们，至少一上来并不是。相应的游戏会向玩家介绍所有的配角，并且每人都有专属的章节。第一章中骑士莱安（Ragnar）被任命调查附近的高塔以解开失踪儿童背后的真相；第二章中公主安丽娜（Alena）为了逃离枯燥无趣的城堡生活，在两名陪同的城堡卫兵的保护下探索她的王国；第三章最为独特，因为玩家要扮演道具商多鲁尼克（Torneko，又名 Taloon），他将平衡自己的时间，经营商店，向当地的冒险家进行买卖，并清理土地以出售更多的东西；第四章讲述了追捕杀害杀父仇人的两姐妹玛尼娜（Meena）和米蕾亚，她们一个是舞娘一个占卜师。玩家角色会成为最后一章的主角，因为所有的配角都走到一起，发现所有的故事是如何联系在一起的，并击败了反派。

与前作游戏相比本作没啥太大变化，由于没啥角色塑造，所以主角实际上感觉有点单薄。不过考虑到小队成员现在都有了真正的个性，这是一个合理的权衡。考虑到游戏最后一章总共会有八名队员，所以本作中加入了马车系统，允许玩家切换出战队友，尽管他们不能跟着进到洞穴中。本作中还加入《DQ》系列一直以来的传统设定，包括赌场的存在，在那里玩家可以赌博以求获得头奖，还有一个寻找许多隐藏奖章的支线任务，这些奖章可以





《勇者斗恶龙 4》通过多样化的角色来扩展其叙事技巧，并且是该系列中为数不多的可以选择主角性别的游戏之一。

赠送给勋章王以获得专属奖励。

《DQ4》后来采用 2D 像素图结合 3D 场景的方式在 PS2 上进行了重制。NDS 和移动端版便是以此为基础并推出了英文版（奇怪的是 NDS版的英文版中删除了其他复刻版中有的队内对话功能，在功能中角色会就当前发生事件进行讨论，该功能后来在移动版中重新加入）除了画面上的改进，重制版还修复了原版游戏的一个最大问题——在最后一章中，你只能控制战斗中的主角，而 AI 会接管所有其他战斗人员，但现在你可以指挥所有人。游戏中还有一个简短的章节让玩家扮演主角，结尾还加入了一个番外章节让玩家扮演主要反派之一的“佩萨罗”（Psaro）。后面的系列游戏中的改良系统也会出现在这里，并且《DQ7》的移民小镇任务也在此处回归。



《勇者斗恶龙 5》（Dragon Quest V）

开发商: Enix/Chunsoft/ArtePiazza | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SFC, PS2, DS

《勇者斗恶龙 5：天空的新娘》（Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride）中男主角从孩提时期就与父亲，同时也是当地国王的帕帕斯（Pankraz，日文版是 Pappas）开始了一段冒险。儿童时期若没有父亲的帮助就无法与成群的史莱姆战斗，甚至在学会阅读之前就开始了疯狂的冒险。当男主亲眼目睹父亲被杀害，自己被卖做奴隶时，一切都天塌地陷。十年过去已是成年人的男主逃了出来，追寻着父亲的遗志去追寻传说中可以拯救王国的“天之勇者”（Zenithian hero）。在这个过程中主角结了婚并有了自己的孩子。但再次突遭厄运：男主被变成了石头，现在他的后代有了能力将他从诅咒中解救出来。最后一家人齐聚一堂一同寻找能够进入魔界并拯救世界于危难的勇者。

《DQ5》是一部讲述了三代人故事，近似于史诗的 JRPG。同时期世嘉的《梦幻之星 3》（Phantasy Star III）也尝试了类似的内容，但《DQ5》更加直击人心，结构上也更为完整。

其中一个主要原因是不仅着重描写了家庭，而且还重点刻画了恋爱情节。游戏中最重大的一个抉择点是让主角选择哪个女主为妻。比安卡（Bianca）是一个富有冒险精神的金发少女，而蓝发的妮菈（Nera，日文版中为芙萝拉，Flora）则是一名更为传统的富商千金。在 NDS 的重制版中增加了第三名婚配对象，黑发的黛博拉（Deborah），她是妮菈的姐姐同时也是个典型的傲娇，她称主角更像是她的仆人而非丈夫。主角的妻子有着专属她们自己的属性值，也决定了你们孩子的发色。这个抉择在当时的 JRPG 的玩家中奉为经典，尽管 SFC 版本显然倾向于让玩家选择比安卡，因为玩家早期与她在一个闹鬼的城堡中进行了一些有趣的童



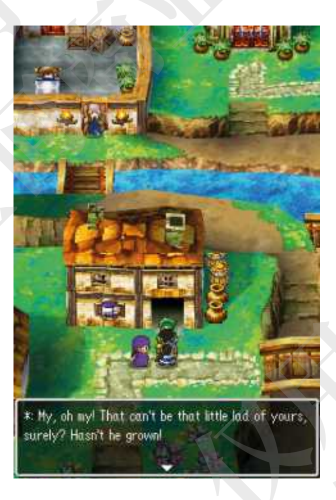
年冒险，她也出现在了游戏封面中。与之相对的，妮菈甚至在游戏手册中都没有被提及。后来的版本中尝试更好的对其进行权衡。

该情节也是《DQ5》在日本如此受欢迎的原因之一，尽管其影响要远远超出了爱恋的抉择。本作主角也是独一无二的存在，因为他不像是前作的主角那般是一名强大的战术，而是一名怪物训练家。在《勇者斗恶龙 4》的第一章中荷伊米史莱姆（healslime）就曾与莱安搭档，所以怪物们实际上是可以与人类合作的。玩家最初收伏的怪物是一只叫做剑士（Saber）的剑齿虎幼崽，但它成年之后会重新加入到主角的队伍中，反正你在此之前已经驯服过它了。一旦主角获得了相应的能力，那么在战斗结束后受伤的怪物就有可能改变立场加入我们的队伍。虽然每种怪物不都是友好的，但游戏在有 40 种潜在的收伏目标，若把他们看作是人类角色的话，那么便是大量的可操作角色。在最初的 SFC 版中战斗一次只能上场 3 名角色，在后续的版本中这一限制扩大到 4 名。



《勇者斗恶龙 5》要求玩家在假小子比安卡和更为淑女的妮菈间做出选择，但比安卡在游戏里的存在感过强，所以这似乎是开发者认定的选择。









2008 年，NDS 重制版《勇者斗恶龙 5》首次推出英文版本。

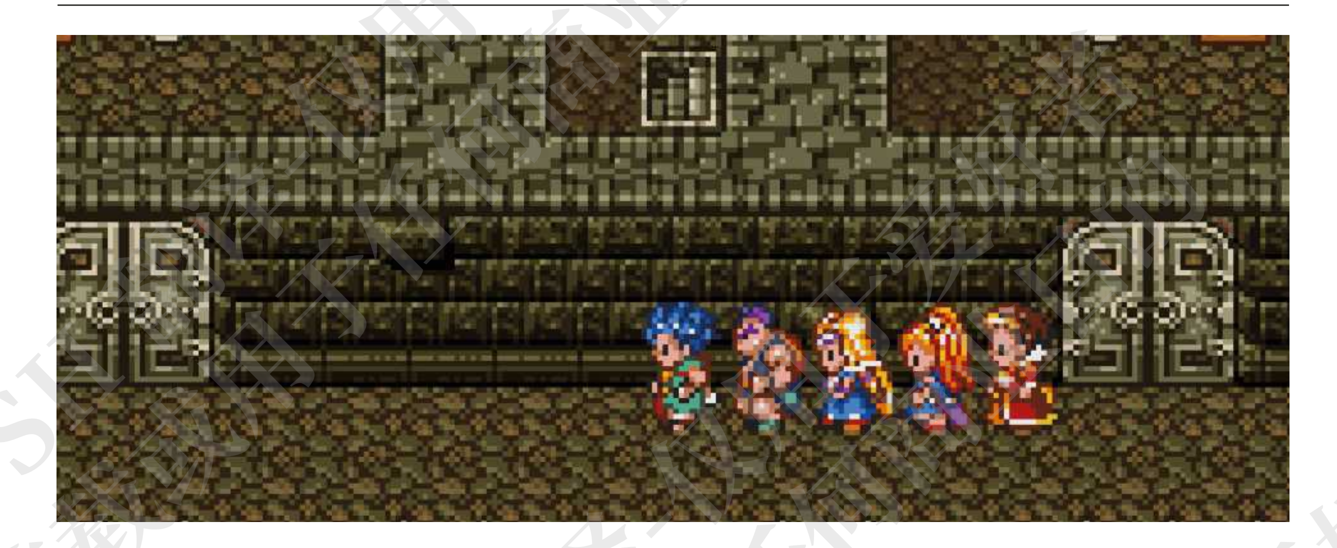
事实上 SFC 版相当的基础。本作相较 8 位机游戏色彩更为丰富，并且战斗也有了合适的背景，但游戏的卖相仍然像是款 NES 游戏。虽然这款游戏的配乐有了 SFC 发声芯片的加持，但它的效果却远不如《雷莎出击》（ActRaiser）或《最终幻想 4》（Final Fantasy IV）这类该平台早期的一些优秀游戏，更难办的是 Enix 对于海外本地化的超任游戏更为严苛，并决定不在日本以外的地区发行该游戏。

2004 年 PS2 上推出了重制版，该作将所有的画面进行了 3D 处理，不过是最低限度的，与之发行相隔不到一年的华丽的《勇者斗恶龙 8》相比，该作就差远了。不过好的一面的是它是系列第一款在游戏内部拥有完整配乐的《勇者斗恶龙》游戏，并拥有几个额外的可招募怪物。在后面的 NDS 重制版中使用了与《勇者斗恶龙 7》（以及《DQ4》早期重制版）相同的引擎，即在 3D 的场筹。除了增加了黛博拉这个潜在的婚配对象以外，本作还保留了之前版本的所有改良之处。该版本还发售了英文及其他国家语言版本，使其成为了国际玩家体验这一传奇游戏的理想途径。但在其他方面要比看起就廉价的 PS2 版更胜一景中使用 2D 的像素图。虽然配乐不能与之相比，

如果说《DQ 3》是日本玩家最具情怀的一作，那么《DQ5》便是最棒的一款。游戏的角色和叙事如此之强，以至于被用作 2019 年副标题为《你的故事》的 CG 电影的原型。正如我们预料中的那样，一款 20 多小时的 RPG 被压缩成一部 2 小时不到的电影，部分内容遭到了删减。最令人震惊的案例是，童年部分画面只出现了不到 5 分钟，其内容如此之短以至于除非你玩过游戏，否则你根本无法理解其中的因果关系。一个有争议的结局导致这部电影得到了不同的反响，但它的主题将与任何童年夏天玩 RPG 的人产生深刻的共鸣。



《勇者斗恶龙：你的故事》是一次对于电子游戏的力量和乐趣的致敬。它是为那些怀念 SFC 游戏的日本粉丝准备的，但主题稀松平常。



《勇者斗恶龙 6》（Dragon Quest VI）

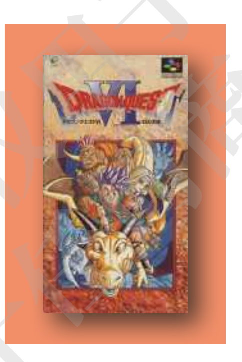
开发商: Enix/Chunsoft | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, DS, IOS, AND

《勇者斗恶龙 6：幻之大地》（Dragon Quest VI: Realms of Revelation，日文版副标题为 Maboroshi no Daichi）主打的是分为“现实世界”与“梦幻世界”的双重世界设定。故事开始于三名年轻的冒险者对于魔王姆多（Murdaw）的围剿。然而你和你的小队显然不是他的对手，小队全员都被放逐到了虚空之中。然后你就在你的房间中醒来，显然先前的战斗都是一场梦。当你重归日常生活中时，你发现星球上有了一个奇怪的大洞，其通向另一个与你所处的星球一模一样的世界。然而你只是以幽灵的形态出现，大多数人都无法看见你也无法与你互动。最后你会遇到出现在你梦中的伙伴（当然，他们已经失去了记忆），并最终找到在两个世界间跃迁的方法。

然后你便知晓了关于两个世界的真相——游戏开头的部分并不是梦，而是在现实世界真实发生的，你是被姆多放逐到到了梦幻世界。现实中的居民会将自己的思想投射到这个梦境的世界中，从而导致了一些有趣的关联——例如现实中有一名警卫厌恶自己的名字，而在梦境中的同为个体则拥有着他所希望拥有的名字。你会在两个世界中穿越，去发现小镇居民们的希望与梦想，从而解决他们的问题。

《DQ6》试图通过职业系统来在前两作的独特设定和第三部的角色塑造间做出平衡。在游戏的某个阶段，当玩家造访职业修行所（Alltrades Abbey）时，可以给任何小队成员分配工作，让他们接受训练从而永久性地获得技能。之后，切换角色的职业可以让你获得他们的新技能。与《最终幻想 5》（Final Fantasy V）不同的是，这些技能即得即用，所以不需要切换技能。初始职业与《DQ3》基本相同（新增了一个驯兽师职业，可以让角色像《DQ5》的主角那样捕获怪物）当你达到一定的等级时，还有更强大的混合职业。对于自定义角色来说非常酷，但它确实需要更多的刷任务才能获得你想要的技能。这也是一部体现非常大的游戏，比前作任意一作都要大得多。游戏有两张大地图，外加水下探索的能力以及游戏结尾时的恶魔世界。它也更加开放——在某些阶段，只要游戏打开，你可以按照几乎任何顺序做任何事情。





虽然早期的《DQ》画面并不好看，但第六部却有一些出色的像素图，并且展示了鸟山明在游戏中顶尖的幻想设计。

本作只有 NDS 版发售了英文版，虽然风格上与先前的两部的 NDS 版相同，但 SFC 版有着独属的美学，特别是低音的声音编排。去掉这种独特性后，本作的画风与感受与那个时代的其他 DQ 游戏没啥区别。



《勇者斗恶龙 7》（Dragon Quest VII）

开发商: Enix/Heartbeat/ArtePiazza | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1, 3DS, AND, IOS

在《勇者斗恶龙 7：伊甸的战士们》（Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past，日文版为：Warriors of Eden）伊始，世界只是一座孤寂的小岛，孤悬于广阔的汪洋当中。然而当三名年轻的冒险中探索过一些附近的遗迹后，他们穿遇到了过去并发现了新的岛屿。在某个时间点上，这些岛屿都被专属的小规模灾难所摧毁——若是在过去拯救了这些土地会使其出现在现在。在玩家冒险中会在两个时间点间旅行，逐渐地重新复苏世界并与最初造就了些许灾厄的反派对抗。

《DQ7》是 PS 时代的后继者，从技术角度而言，本作看起来有些过时——游戏在 3D 的背景中使用 2D 的角色贴图，即便如此，敌人的战斗动画仍然是静止的。与同时期 Square 游戏的音乐相比，本作的音乐逊色不少。至少这一切带来的好歹是游戏极短的加载时间。

尽管它在视觉上缺乏趣味，但它在内容上却有所弥补，因为这是一款流程非常长的游戏，平均游戏时间可超过100小时。本作的支线任务可谓是系列之最，其中有悲剧也戏剧性的。有一个村庄中人变成了动物，而动物反之亦然，一旦玩家解决了一切问题便可以重新造访这座村庄，看看他们穿着动物服装庆祝节日。在另一个故事中，一个孤独的发明家创造了一个可以永远陪伴他的机器人。当回到现在后你会发现机器人仍在照料着主人的遗体，且仍不知其已然故去。除此之外，还有一些额外的小任务，玩家会向《幻想水浒传》里的据点系统那样和各种居民生活在一座荒岛上。玩家收集到的居民类型将会反过来影响城镇。



这种规模的游戏的主要问题在于其缓慢的节奏。在游戏的开头部分，玩家将探索附近的遗迹并发现魔法碎片，该阶段极其漫长，尤其是 PS1 版。在各小节间玩家需要收集更多的碎片已解锁新的区域，但这要涉及在过去与现在的相同区域间四处探索，尽管两个空间间隔时间很长，但它们通常看起来基本一致（本作显然没有《超时空之轮》那样的时代变化）。本作也沿袭了《DQ6》的职业培训系统，但加入了更多的职业，甚至到了臃肿的地步。只有那些真正有时间和耐心去投入的人才能把它玩个遍。

2013 年的 3DS 重制版包含 3D 图像和大大改进的本地化，此外它还通过简化某些部分来调整内容，用可见的遭遇战取代了随机战斗，并为玩家提供更容易找到碎片的雷达，尽管该阶段仍然不轻松。



《勇者斗恶龙》在北美一直是一款后发游戏，它的第七部作品在几个月后就不得不与 PS2 上的《最终幻想 10》（Final Fantasy X）争高低，这让它看起来非常过时。



《勇者斗恶龙 8》（Dragon Quest VIII）

开发商: Square Enix/Level-5 | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2, 3DS, IOS, AND

《勇者斗恶龙 8：天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King，日文版为：“The Cursed Princess of the Sky, Sea and Earth”）整体表现较前作是一次巨大的进步。游戏开发的工作移交给了 Level-5 负责，该公司以《暗云 2》（Dark Cloud 2）和《游侠银河》（Rogue Galaxy）中令人惊叹的动画渲染而闻名，结果也确实看起来像是实时 3D 渲染版的鸟山明漫画。这一改进不仅仅体现在视觉效果上，游戏世界的规模也得到了极大的扩展，提供了广阔的土地和洞穴般的地下城供玩家探索。这些早期已经司空见惯的元素，但在本作中看起来和感受上比以往都要吸引人。

然而其他方面却进行了精简。与前几作游戏的高概念设定相比，本作的故事情节过于简单——国王特罗德（Trode）和女儿分别被诅咒成了怪物和马，于是主角便开始了一场帮助他们的冒险，其中就包括了追踪一名叫做多尔玛格斯（Dhoulmagus）的邪恶小丑魔法师。包括主角在内，游戏中只有 4 名小队成员，但他们都是一群令人印象深刻的角色。挥舞着长鞭的刁蛮公主杰西卡（Jessica），扎着小辫子并且是个巨乳，她似乎是一个用来取悦男性玩家而设计的角色，但游戏中最出名的要数杨格斯（Jessica），虽是一个矮胖的山贼，且有着金子般的心。然而本作并没有什么职介系统。相反，当玩家升级时，游戏会给予一些额外的点数，让玩家分配给特定角色的属性值。战斗系统新加入了张力系统，可让玩家像《龙珠 Z》（Dragon Ball）那样使用一回合（或更多）来积蓄力量，以专注于越来越强大的攻击。战斗场景的视角变得更为动态，聚焦于角色的攻击，而不是单纯以第一人称视角呈现，所以本作的战斗看起来比前作更具吸引力。



《DQ8》让人感到异样的部分，至少是 PS2 的初版中就是它的画面效果非常先进，但游戏其他部分却相当地守旧。随机遇敌战斗司空见惯，但新增的连击动画以及更长的加载时间都意味着其比前作要花费更长的时间。即使是地下城也会让人觉得很冗长，一切只是因为场景的规模更大了。好在故事节奏并不像《DQ7》那般拖沓。

本作以标志着该系列游戏重归国际舞台。英文版的本地化人员也贡献了额外的力量，在游戏中加入了管弦乐以及完整的配音。游戏中的欧洲口音以及各种滑稽的双关语也为后续作品的英文版奠定了基调。

2015 年 3DS 版本并不是像《勇者斗恶龙 7》那样的全面重制，但它确实做了一些关键的改变——随机战斗被取消了，战斗可以加速，两个配角莫里（Morrie）和瑞德（Red）现在可以操控了。虽然降了画质，但除此之外这就是终极版本。遗憾的是，由于与作曲家的一些奇怪的授权问题，英文版取消了管弦配乐。



本作也系列第一次在非日本地区使用《Dragon Quest》（而不是《Dragon Warrior》）命名游戏，由于Square Enix似乎已经解决了所有的版权问题。这也是系列第一款在欧洲发行的游戏。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com



《勇者斗恶龙 9》（Dragon Quest IX）

开发商: Square Enix/Level-5 | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

在《勇者斗恶龙 9：星空的守护者》（Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies）中玩家扮演的守护天使是居住在观星台城堡中的一员。一开始你会被指派为下界中一个村庄的守护者，行善事已获得一种名为“星之愿”的力量，然后将交予世界树伊格德拉修（Yggdrasil），以期望自己能进入神的国度。不幸的是，观星台遭到了一股神秘力量的袭击，你坠入到下界并变为了凡人。现在，作为世界的保护者，你开始了一段寻找真相的旅程，并陷入了一场天堂之战。

由于 NDS 在日本的大热，《勇者斗恶龙》的正统续作转移到了该平台上。显然，从技术的角度来看，这意味着相较前作本作后退了一大步。视觉效果大大降低(尽管考虑到系统，它们看起来还不错)，声音和管弦乐都不见了。与前作的 NDS 重制版不同的是，本作大多数角色都是采用了 3D 渲染，而不是 2D 精灵图，所以过场动画和战斗片段都更加动态。战斗系统与《勇者斗恶龙 8》类似，包括了张力系统、技能点分配以及增加伤害增幅的连击设定。《勇者斗恶龙 3》也是本作最大的灵感来源。本作小队是完全可以自定义的，游戏最初提供了 6 种角色职业以供选择（后期会有更高阶的职业）。角色可更换职业，尽管他们的等级与每个职业是绑定的，技能也不能共通。

此外游戏还有一个角色创建系统，可以让玩家选择角色性别、头发颜色、脸型、体态等等。装备也会实时显示在角色身上，让每位玩家的小队都有独一无二的造型。这点涉及到了游戏的多人元素——其他玩家可以使用系统的本地无线功能加入



你。你还可以使用标签模式与附近的其他玩家进行交流，获得新的任务或道具，这也是 3DS 擦肩功能在平台范围内所要实现的概念。考虑到本作故事模式相对较短，游戏中有着大量的任务需要寻找和完成，这正是本作的核心。然而由于任天堂的 WIFI 连接功能早已关闭，几乎也没有人会带着 NDS 和塞在口袋里的卡带到处跑，所以现在这一切就失去了意义，通过非官方服务器解锁许多可选内容成为了唯一可行手段。

游戏的故事还不错，但还是缺少了前作中的故事情节与令人难忘的角色。在冒险的大部分时间里唯一有个性的角色是斯特拉（Stella），一个感觉有点突兀的盗贼少女。总而言之，作为《DQ3》现代游戏的多人版本升级，这是一次很棒的尝试，但终究没什么值得纪念的地方。



在美国，《勇者斗恶龙 9》通过演员 Seth Green 广告的营销，可能就是该作比之前的游戏更成功的原因，使其在北美和欧洲的销量超过了 100 万份。



《勇者斗恶龙 11》（Dragon Quest XI）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2017 | 涉及平台: PS4, WIN, NSW, 3DS

在《勇者斗恶龙 11：寻觅逝去的时光》（Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age）中年轻的勇者得知自己是印记者，是许多年以前击败邪神的英雄转世。然而起初因为某种尚不得知的原因，狄尔卡达（Dundrasil）的国王将主角视为威胁并称其为“黑暗之子”将之囚禁了起来。在逃离之后，主角开始了前往世界树的旅程，以了解自己真正的命运。

在经过前两作的换代（译者注：指的是 NDS 平台的《DQ9》和类型为 MMORPG 的《DQ10》）之后，这款游戏感觉上更像是《勇者斗恶龙 8》以高清画质呈现的真正续作。卡通渲染比之前的更为微妙，色彩也不那么明亮了，但整体依旧是一款美术非常棒的游戏，敌人的动画也特别讨喜。本作的战斗变为了第三人称视角，并加入了一些更符合现代游戏标准的设定，比如可见的遇敌战，更快的战斗速度以及角色奔跑（甚至跳跃）的能力。不过战斗机制略有不同，因为角色的行动是按照速度进行计时，而非传统的敌我轮流行动。本作中新加入了名为“气场”的战斗系统，在该系统中当角色受到攻击时一个隐性的计量表便会增加，最终会使角色进入气场状态，使其变得更强并且可以使用特殊攻击，有时可以与其他角色一起进行攻击。虽然由于玩家无法预先确认其合适触发，感觉上有些随机，但该状态会持续几回合（甚至是每次战斗之间），所以玩家需要在触发它们时物尽其用。角色技能树类似于《DQ9》，不过是在网格上呈现的并且玩家有更多的空间来制定角色的成长路线。

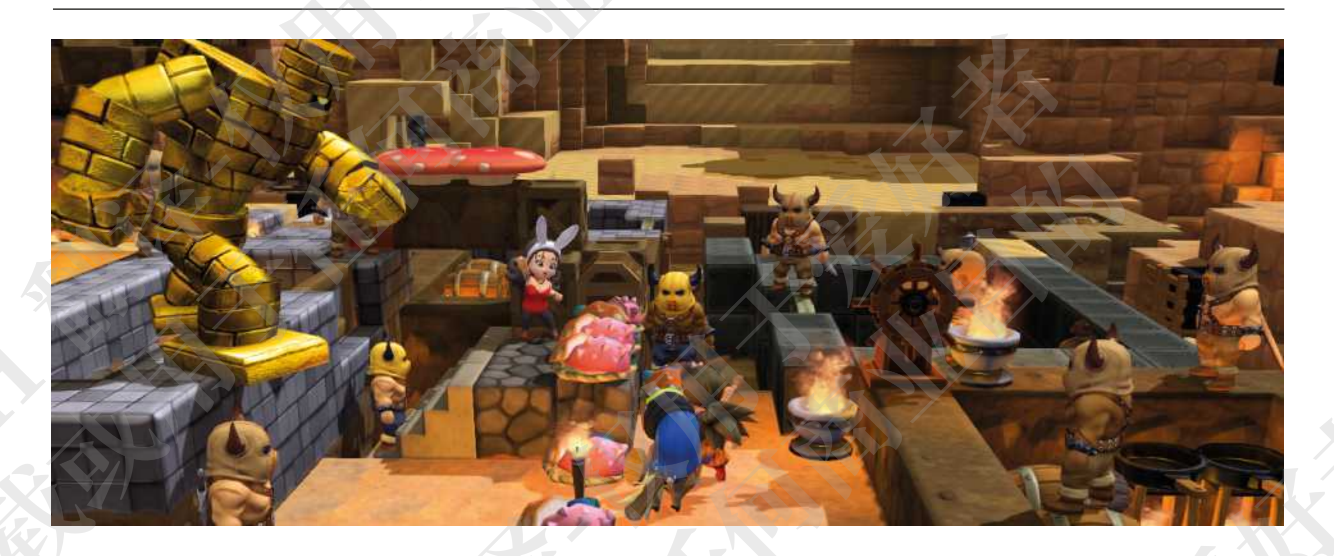
系列的剧情更是在本作中大放异彩，其中贝罗妮卡（Veronica）和瑟尼娅（Serena）这对双胞胎姐妹花让人想起了《DQ4》中的米娜（Meena）和玛雅（Maya），除了其中一位被诅咒变为了一个（相当时髦）的孩子，还有玛尔缇娜和老罗，这一男一女一老一少两位流亡中的皇室成员常以有趣的方式相互调侃。但也有打破常规的角色席尔维亚，一个华丽的艺人但比起游戏中沉默不语的主角他更像是一个英雄。故事就是典型的“勇者斗恶龙”式叙事，尽管第三章的故事结构可能让玩家要么爱上这款游戏，要么精力被提前耗尽。游戏第一章介绍了游戏世界观；第二章则在悲剧与破坏过后结束。而第三章（从技术角度而言它更像是一个后日谈），游戏将会穿越会过去让玩家重新开始第二章，但整体上会有一个更积极的结果导向。虽然流程很长，但比起系列其他更为冗长的场景，其更为合理。



在日本《DQ11》在 PS4 和 3DS 上同步发行，后者更像是前者高清版本的浓缩版，并包含了一个 2D 游戏模式，让玩家可以像 16 位机游戏一样玩完整个游戏。后来的最终版也包含了这种模式，加上其他细节，如管弦乐配乐，日语配音和一些额外的角色任务。视觉效果只是略有下降，而 Switch 上的便携性是一个不错的功能。



《勇者斗恶龙11》是现代与传统的完美结合，用可见遇敌取代了暗雷，加速了战斗系统，同时仍然保留了迷人的角色和场景，以及一以贯之的搞笑的英语本地化。



《勇者斗恶龙：创世小玩家》（系列）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS3, PS4, PSV, NSW, WIN

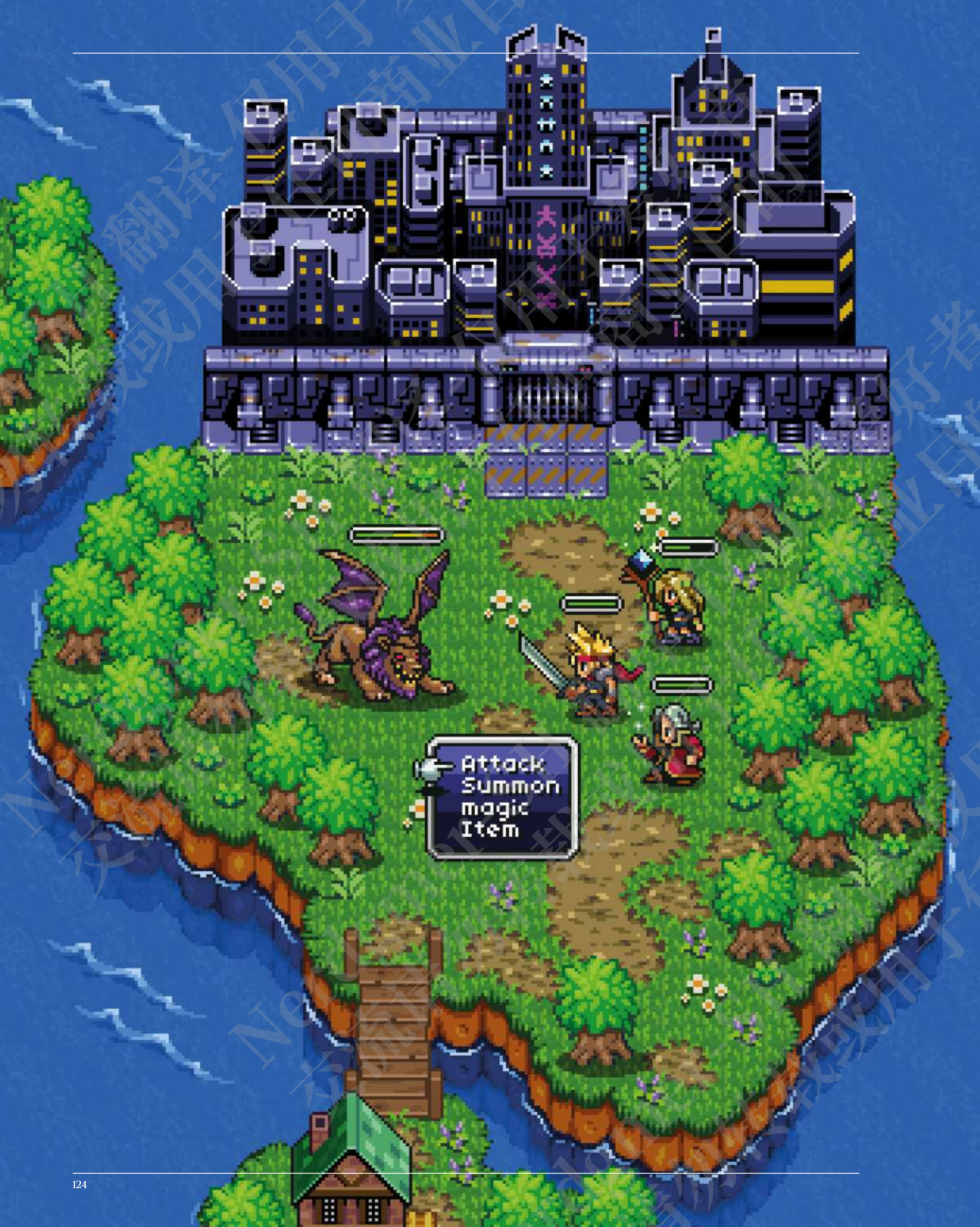
《勇者斗恶龙》系列曾与其他游戏类型进行过融合，创造出新颖且有趣的游戏，例如“不可思议的迷宫”系列（Rogue-like 玩法）和“怪兽”系列（宝可梦式玩法）。《勇者斗恶龙：创世小玩家》（Dragon Quest Builders）系列基本上就是《DQ》加上《我的世界》（Minecraft），如果这是真的话，那么这是一个独特的创意。玩家将扮演字面意义上的建造者负责重建城镇，保护居民免受怪物的伤害，完成任务，打败boss。游戏场景由各色各样的方块构成，几乎所有元素都可以被拆除为材料供玩家搭建自己的建筑，而各种素材可以被收集并合成为新的物品。就像在《我的世界》中一样，这允许了极大的创造力，同时通过赋予游戏类似 RPG 的设计来引入《勇者斗恶龙》的风格，以及该系列的其他元素——其中有熟悉的怪物，各种 Q 版的鸟山明漫画角色，以及系列一以贯之的幽默英文本地化。在你建造城镇的过程中，许多角色都有自己的发展轨迹，当你从零开始建造破碎的城市时，你会有一种温暖的社区感。在某些方面感觉上很像是 Quintet 的《幻想水浒传》（ActRaiser）系列，也就是玩家需要兼顾管理城镇建造与冒险活动，只不过它将两者融合得更紧密。

系列共推出了两部游戏，且都是《勇者斗恶龙》原版游戏的延续。众所周知，初代游戏中勇者可以在游戏结束时选择是否加入邪恶的龙王。在初代《创世小玩家》中勇者选择最糟糕的选项，因此龙王能以毁灭世界，给主角留下了烂摊子，也就是建筑者需要让阿莱夫嘉尔德（Alefgard）王国恢复往日荣光。《创世小玩家 2》则是一个更为直接的续作，游戏中一个邪教企图复活邪神希德（Malroth，译者注：《DQ 2》的最终 BOSS），但出了差错导致其重生为一个恶魔男孩，但他并不知晓自己的邪恶本性，因此加入到了玩家的重建大业当中。

第一款游戏野心勃勃，但也有很多不完善之处——风景辽阔，到处跋涉都要花很长时间，战斗很尴尬，而且基础资源往往很难找到。当你的食物不足或需要装备耐久清零时，你会感到沮丧。续作清楚并修正了这些方面；游戏允许玩家奔跑并且可以建立几个传送点。希德会定期加入玩家并协助抵抗怪物，经验系统使得战斗变得有意义，装备装备耐久取消了，村民参与程度的增加变相稀释了一些乏味的内容。初代游戏中总共有四个章节，每章开始时从背包到库存内的几乎所有内容都会重制，让玩家从头开始。第二部每章节间都会保留一部分内容，所以你不会决定自己是从零开始，况且游戏中还有一个主岛屿，玩家可以在上面建造并使用从其他地区招募来的角色。它可能会浪费时间，但即使是那些通常不喜欢《我的世界》的人也会发现这款游戏更有目的性，这要归功于具体的目标。



考虑到 8 位机 RPG 游戏世界基本上都是由方格构成的，《创世小玩家》确实会让玩家觉得自己正在游历经由大幅扩充的 3D 版老游戏，这点在看地图画面时尤为明显。


Attack
Summon
magic
Item

《最终幻想》

日本公司 Square 成立于 1983 年，他们早期的作品主要以文字冒险游戏为主，尽管旗下也有 DOG 为其他公司代理发行 FC 磁碟机游戏。他们也有涉足 RPG 领域，其中有制作精良的《巡航驱逐者贝斯特利》（Cruise Chaser Blassty）也有简单的《克里奥佩特拉的秘宝》。他们早期的大制作之一《圣剑传说》（Seiken Densetsu）本可以是他们唯一登陆 FC 磁碟机的游戏，但该项目最终被取消了，之后请求所有预购了该游戏的玩家期待他们公司下一款 RPG 《最终幻想》（Final Fantasy）。

与许多 FC 上的 RPG 一样，《最终幻想》也在很大程度上借鉴了《勇者斗恶龙》（Dragon Quest），尽管二者在诸多方面都有所不同——《最终幻想》画面风格更为清晰，战斗系统变为了横版卷轴视角，允许多名敌人同时出现在画面中，更显而易见受到了《龙与地下城》的影响，其中有一些我们熟悉，甚至说抄袭也不为过的怪物，更是沿用了“万西恩”（Vancian） 魔法系统。初代游戏虽然比《勇者斗恶龙 3》早几个月问世，却丝毫未能抢走后者的风头，不过游戏确实取得了巨大成功，为在该平台上推出后续两作提供了条件。

长期以来，人们一直认为《最终幻想》这个名字出自制作人坂口博信（Hironobu Sakaguchi），他曾为 Square 制作过几款 FC 游戏，例如《国王骑士》（King’s Knight）和《3D 世界赛跑者》（3-D WorldRunner）。由于这些游戏一直不温不火，所以他下一部作品若不一鸣惊人，他便打算离开游戏开发行业——换句话说这便是他的“最终幻想”。不过他后来指出该说法只对了一半，他选择这个名字的原因主要是他想要一个《D&D》一样押韵头的英文名字。他们首选的名字“Fighting Fantasy”已经被一个英国游戏系列占用了，所以选择了《最终幻想》。

在坂口的带领下，开发工作主要由其他六名员工负责——河津秋敏（Akitoshi Kawazu）后来主导了《沙迦》（SaGa）系列；田中弘道（Hiromichi Tanaka）在 32 位机时代参与了如《异度装甲》（Xenogears）和《超时空之轮》（Chrono Cross）等许多 Square 游戏的战斗设计和场景编辑；寺田宪史（Kenji Terada）是一名知名作家；涉谷员子（Kazuko Shibuya）在 8 位机和 16 位主机时期赋予了该系列独特的形象；纳西尔·吉贝利（Nasir Gebelli）是一位伊朗的天才程序员；以及最终成为有史以来最优秀的电子游戏音乐家之一的植松伸夫（Nobuo Uematsu）。画师天野义孝被选为封面设计师，相较鸟山明的《勇者斗恶龙》，这一系列的封面看起来更成熟、更优雅，而后者的主要目标受众是青少年。

后续的游戏有了更多的开发者加入，他们中许多人继续在该系列内外各种作品中发光发热，其中石井浩一（Koichi Ishii）后来主导开发了《圣剑传说》（Mana）系列；时田贵司（Takashi Tokita）曾联合监制过《时空之轮》（Chrono Trigger）和《时空勇士》（Live-A-Live）；北濑佳范（Yoshinori Kitase）在《最终幻想 5》之后接了坂口导演的班，并一直负责到该系列第十部作品；野村哲也(Tetsuya Nomura)，担任了《最终幻想 7》的主要角色设计，同时也是《王国之心》（Kingdom Hearts）系列游戏的制作人；高桥哲哉（Tetsuya Takahashi）后来成立了 Monolith Soft 并创作了《异度传说》（Xenosaga）和《异度神剑》（Xenoblade）系列；野岛一成（Kazushige Nojima）同时也是 Data East 公司游戏《海格力斯的荣耀》（Heracles no Eikou）的开发者，此外还有许许多多的人。

坂口在《最终幻想 10》之前一直担任该系列的制作人，但他的梦想可不仅限于电子游戏，他指导了长篇电脑动画电影《最终幻想：灵魂深处》（Final Fantasy: The Spirits Within）的制作。这是一次昂贵的尝试，对于 Square 来说代价过大，因为此片他们赔个底掉。这是多方面因素导致的——例如该片与游戏系列几乎没有关联，游戏的主要受众年龄较大，但 CG 电影的受众主要是儿童等——这导致坂口最终离开了公司。后来他成立了自己的工作室 Mistwalker，为 Xbox 360 和 Wii 平台制作了包括《蓝龙》（Blue Dragon）、《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）、《幻想终章》（the Last Story）等多款 RPG。

在讨论《DQ》时，根据不同制作者进行划分尤为重要。该系列大部分作品都是由（或者至少归功于）三名主要参与者——监督堀井雄二（Yuji Horii）、美术鸟山明（椙山浩一）、音乐家椙山浩一（Koichi Sugiyama）的领导。由于这些核心成员在《DQ》整个发展阶段中从未变更，从而保持了该系列的一致性。另一方面，《最终幻想》的开发经常在不同的部门和工作人员之间进行，导致每一代的风格都打不相同。

刺猬头和大剑使现在可能已经是个老梗了，但确实是被《最终幻想》带火的。

万西恩：桌游规则《龙与地下城》中魔法系统的统称，特征为使用法术需要预先每日记忆，但即用即忘。



对比一下 NES 版《最终幻想》和 PS3 版《最终幻想 13》，该系列确实走了漫长的发展道路。

这并不是说每代《最终幻想》都与上一作有着天差地别的变化——有几作的开发成员确实相同，并且这些作品间存在着可辨识的共同点。但是即便技术在进步，你仍然能在《勇者斗恶龙》和与《勇者斗恶龙 11》间看到相似之处，却很难找到《最终幻想》和《最终幻想 15》之间的共同点。

系列许多游戏都有一个关键要素就是职业系统。游戏有好几种职业，不过是供玩家选择还是根据剧情分配则要取决于所要涉及的游戏。尽管该系列创造了一些独特的设定，但其中有很多都是 RPG 中常见的配置——蓝斗篷的黑魔导士，他巨大的黄色帽子遮住了他的脸，只露出他发光的眼睛;龙骑士，身穿龙式盔甲挥舞长枪的骑士，能够高高跃入天空从上面发动攻击;还有武士，他们可以向敌人扔钱来造成伤害。同样的，有些作品可能有着比系列其他游戏更强的自定义系统，并且每代都会调整技能学习系统已获得专属的体验。

系列另一个标志性元素便是真实时间战斗系统（Active Time Battle，ATB）。在此之前的作品全都是回合制战斗，让玩家费时选择战斗命令。有了这个系统，即使你没有执行行动，时间也会流动，角色的回合会根据他们的速度或敏捷属性决定，并且要求玩家快速做出选择以免耽搁时间让敌人获得额外的攻击机会。该系统从四代之后在许多作品中都得以运用，后世的许多 RPG 也会借鉴该系统。

ATB 系统出现后，开发者显然总是希望当前游戏比其他的 RPG 更能调动情绪，体验更吸引人，随着时间的推移，战斗系统变得更加动作化。伴随着图像技术的进步，特殊招式尤其是可以造成破坏的召唤兽在画面效果上变得更加令人印象深刻。这就是为什么《最终幻想》近世代版本不再采用纯粹的回合制系统。

当然，随着系列的不断发展和变化，粉丝们间的口碑也产生了代沟。这对于任何平台上的老牌游戏系列硬核粉丝来说都是如此，只不过《最终幻想》更甚。许多系列老粉都更喜欢《最终幻想 6》，这是系列最后一款登陆 16 位主机的游戏，其有着出色的场景、音乐以及画面效果——该作基本上是该系列所有已知元素综合素质最强的。更多的硬核粉丝表示他们更喜欢《最终幻想 5》，因为它拥有更为灵活的任务系统，允许你找到创造性的方法在艰难的战斗中获得胜利。

系列最受欢迎，同时也是最具历史意义的一部便是 1997 年在 PlayStation 上发行的《最终幻想 7》。在上世纪 90 年代中期，大多数电脑动画都只是短片，或者只能在使用 CD-ROM 的电脑软件中出现。尽管在现代已经烂大街了，但在当时唯一使用该动画风格的代表影片是皮克斯的《玩具总动员》。《最终幻想 7》充分利用三张 CD 的空间，通过在关键节点插入 CG 过场动画，从而提升游戏的电影感。这也有效地起到了营销的作用，这也是北美同类型游戏中第一个使用电视广告营销的游戏。其真真正正地将 RPG 带入到英文主流游戏圈内，并促使《最终幻想》成为一个国际知名 IP。其受欢迎程度也为后来许多 RPG 的英文本地化工作打开了绿灯。

尽管口碑依旧存在分歧，但系列后续游戏依然大火。虽然广大玩家对于这些游戏的评价褒贬不一，但这些游戏仍然在当时的游戏评测者当中取得了高分。这种情况随着 PS3 和 Xbox 360 上的首款高清游戏《最终幻想 13》而改变。游戏开发遭遇了巨大的困难，这也当时同时期许多日本公司所面临的问题，他们在扩展编程实践和人力资源以满足这些新主机的需求方面遇到了困难。所有问题都在最终成品面前暴露无遗，虽然游戏非常华丽，但其背后问题多多。同样的问题也在不同程度上困扰着后续的作品，尽它们的口碑普遍较高。这还不包括《最终幻想 11》和《最终幻想 14》这两款 MMORPG，我们会在本书后续的文章中单独拿出来讨论。在系列正传之外还有大量的衍生游戏，其中一些 RPG 会出现在本章节结尾。



《最终幻想》（Final Fantasy）

开发商: Square | 发售年份: 1987 | 涉及平台: NES, MSX2, WSC, PS1, GBA, PSP

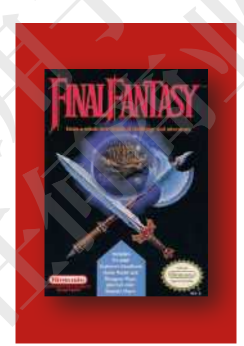
游戏伊始并未出现《最终幻想》（Final Fantasy）的标题，而是以展开卷轴的方式通过文字讲述了四名光之战士的到来，他们将从黑暗中拯救世界。在此之后，玩家可以创建一支有 6 种可选职业的 4 名角色组成的小队。战士是强大的物理输出职业，格斗家谁没那么强力但胜在不需要昂贵的装备。盗贼有一些基础的攻击手段，但逃跑会更容易。白魔导士和黑魔导士分别掌握治疗和攻击性的魔法，而红魔导士则兼顾二者，但无法使用最强的法术。当创建好队伍之后，玩家的初次冒险便会是将莎拉公主（Princess Sara）从邪恶的花环中解放。在此之后，玩家将会穿过连接世界的桥梁来到其他地方，并且画面中最终会出现游戏标题，而你将会听到日后成为《最终幻想》主题曲的 BGM。

在接下来的游戏中，玩家将会在世界各地冒险，击败四大元素恶魔并返回与魔王混沌战斗。期间你会发现各式各样的交通方式，其中独木舟能行驶在在狭窄河道上，船能在海上航行，飞艇则几乎可以飞到任何地方。游戏还有个任务可以将玩家的角色进阶到高级职业——战士会变成骑士，盗贼会变成忍者，格斗家会变成宗师，魔导士会变成巫师。高级职业可以解锁额外的能力，比如骑士的低阶治疗咒语和忍者掌握的一些黑魔法。游戏中还有一个名为 “死亡机械”（Warmech）的超强机器人作为可选择的隐藏 BOSS，，这一设定也成为了后世许多 JRPG 的标配。

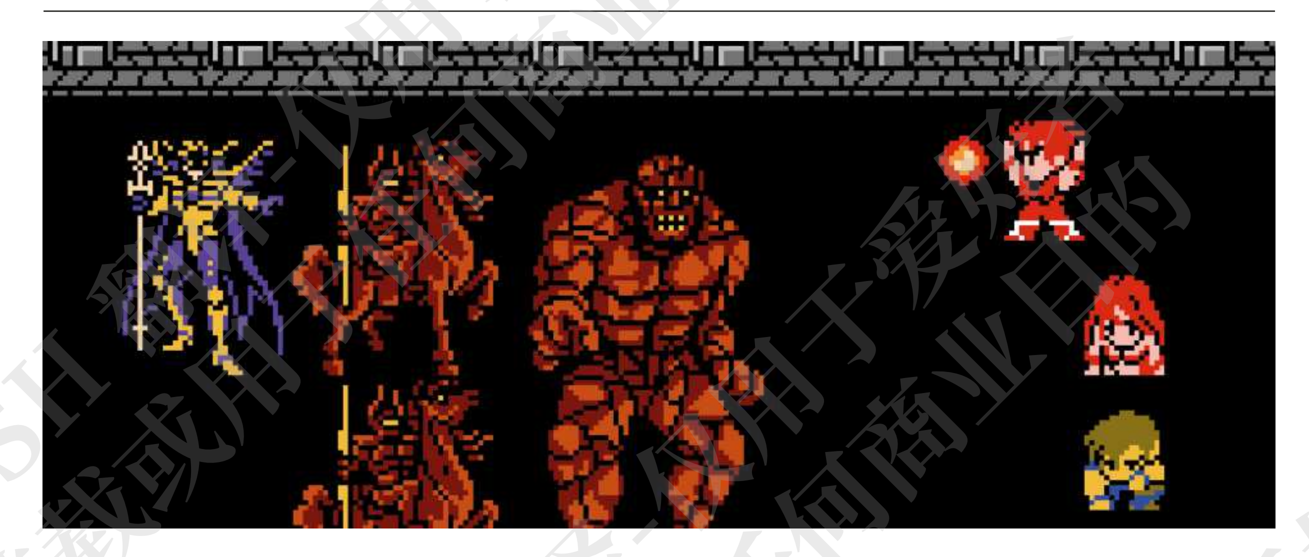
本作施法方式不同于大多数游戏，使用了源自《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）的“万西恩”（Vancian）体系。游戏中没有 MP 设定，而是有 8 个等级的法术，每个等级都有一个最大可储存数量(每级最多 9 个)，若是用完了需要在旅店休息补充。游戏战斗也比《勇者斗恶龙》更为复杂，玩家需要在侧面视角同场最多需要面对 9 名敌人。并且你还需要实时留意角色的技能和敌人的 HP。玩家每回合开始前需要给所有角色下达指令，若是对应的敌人被杀死了，剩下未执行的攻击则会攻击随机敌人，所以当前回合可能会白白浪费。



除了结尾处关于时间穿越的大反转外，《最终幻想》相当地普通，但它可以与两个月后在日本发行的《勇者斗恶龙 3》相提并论。游戏被移植几次，其中最好的版本是 PS1 版。该版本在增强画面和音乐的同时，支持玩家选择标准或降低难度来游玩。之后的移植版中只有“简单”模式，但由于游戏本身就没啥故事，又剔除了挑战性，那么该作除了用来追溯系列起源外，玩家就几乎没有什么理由来玩了。



与《勇者斗恶龙》（Dragon Warrior）类似，《最终幻想》也因为游戏杂志《Nintendo Power》 1990 年末的攻略特刊而在北美得到了大力推广。



《最终幻想 2》（Final Fantasy II）

开发商: Square | 发售年份: 1988 | 涉及平台: FC, WSC, PS1, GBA

《最终幻想 2》以戏剧性的方式开场，四位角色被卷入到与帕拉美奇亚（Palamecian）帝国战斗中。还没正面开打，玩家整个小队几乎瞬间被全灭。主角弗利欧尼尔（Firion）在远方的城堡中安全醒来，他的同伴凯伊（Guy）和玛利亚（Maria）前来迎接他，而他也脱离了生命危险，成为了反抗军“狂野玫瑰”的一份子，但是团队第四人的莱昂（Leon）失踪了。游戏剩下的内容就是与邪恶的皇帝马迪乌斯（Mateus） 对抗，并且探明莱昂到底出了什么事。

《最终幻想 2》的画面和音乐相较前作变化不大。然而，这款续作在故事和机制方面展示了该系列的灵活性。玩家不能再选择角色的职业，当然了，本作的主角团都有了固定的姓名、背景故事和动机。此外，全流程中随着新角色的加入或离开，或者是遇见一些更为常见的戏剧性死亡离场，小队中的第四名角色也会随之变化。其中一个不那么令人惊讶的翻转中揭示了莱昂在开场战斗倒下就加入了帝国方，玩家也将与你的老友对峙。虽然大多数英语世界玩家更熟悉的是 SNES 上《最终幻想 4》中此类的剧情，但后者确实源自本作。

作为一款 8 位机 RPG，本作的故事水准相当不错。但从游戏机制来看，《最终幻想 2》却与众不同。游戏没有等级概念，小队任何成员都可以装备武器和盔甲；不一样的是，角色会根据特定的行为来获得对应属性。角色的生命上限会随着受到的伤害而上涨，攻击力与法术等级也会根据使用相应的武器或特定的魔法而提升。这就表示玩家需要留意自己的行为来制定角色的成长路线（该系统后来被《沙迦》系列继承）制作者还为施法设定了一个更经典的 MP 系统。虽然其在概念上非常的棒，但



执行起来不仅费时费力而且漏洞百出，尤其是 FC 上的初版游戏中。均衡地塑造自己的角色也很困难，特别是在拥有该回避率对于后期游戏非常重要的时候。

本作也是“陆行鸟”（Chocobos）第一次在系列中登场的游戏，陆行鸟是一种担当战马作用的大型鸟类生物，本作中西德（Cid）这个名字也是第一次在系列中出现。游戏还还加入了“关键词对话”系统，允许玩家掌握到特定关键词汇之后与其他的 NPC 围绕其交谈，这给人一种冒险游戏的感觉。例如“rose”作为一个暗语可以用来表明主角是反抗军的一员。

《最终幻想 2》是一款奇怪的实验性质作品，其难度在当时就很高，现在更是如此。在故事方面，其所展现的内容在后续作品中得到了更高的表现，尽管在后来的一些移植版本中修复了平衡性，使游戏变得相对平易近人，但玩起来依旧会让玩家感到困难。



《最终幻想 2》设立了一个老生常谈的主题，那就是起义反抗邪恶帝国的统治

游戏本篇中只是用帕拉美奇亚帝国皇帝来指代最终 BOSS，在官方小说中才确定其姓名为“马迪乌斯”。



《最终幻想 3》（Final Fantasy III）

开发商: Square | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC, DS, PSP, WIN, IOS, AND

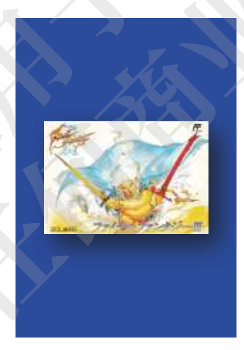
《最终幻想 3》（Final Fantasy III）一上来四个小孩偶然闯入一个洞穴中，然后发现了一颗光之水晶。水晶给予了他们特殊的力量并指引他们让世界恢复平衡。于是一场冒险就这样开始了，在此期间四人知晓了他们所居住的浮空岛背后的历史，在他们之前的四名传奇战士以及试图将一切笼罩在混乱中的邪恶的黑暗之云。

在经历了《最终幻想 2》奇怪的试水之后，本作终于回归传统，有着常规的系统体验以及可自定义的白板角色。只不过本作保留了传统的 MP 系统，而不是初代游戏中的“魔法环”机制。游戏最大的亮点便是每名角色都可以随时更改职业，且相较初代游戏的 12 种，本作总共有 22 种职业（NDS 版有 23 种）。虽然角色们的默认职业都是一开始很弱但成型后会变得非常强的洋葱骑士（Onion Knight），但游戏有许多新的以及该改进的职业——盗贼却实实在在的可以从敌人处偷道具（而不是仅仅拥有高敏捷属性）；龙骑士有了强力的跳跃指令，可以飞到半空中并施以高威力的下落攻击；召唤师可以召唤怪物以提供各种效果（其灵感来自于 Square 的策略游戏《半熟英雄》，Hanjuku Hero）。职业等级和角色等级是分开计算的，转换职业则需要消耗能力点数。游戏战斗速度变得更快，看起来也更流畅，现在击败一个敌人后系统会自动切换到下一个新目标。本作中还引出了莫古力族（Moogles），这是一种混合了白色鼹鼠和蝙蝠特征的可爱生物，并且后续成为该系列的吉祥物之一。还有一些同伴角色会加入战斗并提供帮助，但却不能直接控制。

就游戏自身优点而言，《最终幻想 3》是一款相当不错的游戏。只不过其最大的亮点可更换职业系统要在几年后的《最终幻想 5》才得以完善。由于《最终幻想 5》优化了许多内容，这使得《最终幻想 3》相形见绌。如果说二者还有什么不同的话，可能就是《最终幻想 3》最终迷宫相当长，不仅有 5 场 BOSS 战，而且没有存档点。

虽然前两作《最终幻想》在过去一段时间里推出过一些优化移植版，但第三部却一直被搁置，直到 2006 年 NDS 上发行的国际版才得以完全重制（后续有移植到其他平台上，例如 PSP、 Windows 和智能手机）。除了将游戏以 3D 化重制之外，重制版还赋予四名主角全新的独特个性与设计，不仅充实了故事情节，还提供了一些额外的任务。更换职业不再需要消耗点数，只是在之后几场战斗中被削弱而已。由于经由重新设计，游戏节奏发生了变化，战斗也发生了改变，因为单场敌人数量减少了。这些改进并不能真正“修复”游戏的大部分内容，其本质仍是一款 8 位机 RPG。





《最终幻想 3》回归原点，与前作相比，其在故事情节上更薄弱，游戏机制更易理解，尽管它确实为后续的作品使用的职业系统奠定了基础。



《最终幻想 4》（Final Fantasy IV）

开发商: Square | 发售年份: 1991 | 涉及平台: SNES, PS1, WSC, GBA, PSP, DS, WIN, IOS, AND

随着转投 16 位的 SNES 平台，《最终幻想 4》（Final Fantasy IV）相较前作可谓是天文数字级地飞跃。主角是黑骑士西塞尔（Cecil），他是隶属于巴伦王国的军事组织“赤翼”的领导者。在序章中，西塞尔和他的同伙为了偷取水晶而杀害了无辜平民。他停下来思考自己所作所为是否符合伦理道德，最终他改变了立场并对自己的旧主发起了反叛。

许多的角色加入到西塞尔的反叛中，包括他的治疗者女朋友罗莎（Rosa）；他在巴伦王国的好友同时也是《最终幻想》系列御用飞艇工程师的希德（Cid）；强大的贤者泰拉（Tellah）；懦弱的吟游诗人爱德华（Edward）；年轻的召唤师女孩莉迪亚（Rydia）；刺客艾吉（Edge）；孪生魔导士帕罗姆（Palom）和波罗姆（Porom）；以及功夫大师扬（Yang）。其中最引人注目、人气最高角色要数龙骑士凯恩（Kain），他西塞尔最要好的朋友与战友，但经常在正反两方反复横跳。出场角色中也有一个有趣的经典反派格鲁贝兹（Golbez），他便是真正想夺得水晶的人。即时真正意义上的最终 BOSS 倒下了，二号反派会召唤出他的所有怨念创造出一个超级强大的怪物，此类“最后不知道从哪冒出的真正的最终 BOSS”也是这类游戏所独有的。

故事很经典，其中充满了可爱的英雄和令人难忘的反派。此外该系列从 8 位机 RPG 时代便开始不断挑战游戏世界的大小和规模——在故事高潮部分，《最终幻想 4》让主角一行驾驶着名为“月之鲸”的飞艇驶向了月亮。由于游戏着墨于强大的角色，自定义角色机制基本上被删除了。每个角色都有着专属职业（西塞尔一旦抛下了邪恶的过往，



便会从黑骑士转职为 圣骑士）。因为小队一次只能容纳 5 名队员，因此许多角色会随着剧情来来往往，从而减少玩家的决策选择。本作虽然剧情不错，但对白较少，但也包含在大量的剧情杀让一大半角色牺牲。好在其中大多数人都在后面的剧情中活着回归了，有时以滑稽且不合逻辑的方式出场。虽然最后的迷宫难度曲线陡增，但流程很短，节奏也很好。其远没有前作那么长，但如果你想挺过结尾的遭遇战的话，你可能需要花很多时间在这里“刷刷刷”。

这款游戏的部分内容与 8 位机时代游戏类似，不过在飞艇飞行环节中加入了更多细节化的绘图以及一些奇特的 Mode 7 渲染特效，音乐质量也得到了突飞猛进地提升——几乎每首曲目都是经典之作，这奠定了植松伸夫作为当时最好的作曲家之一的地位，并且本作也成为继《雷莎出击》（ActRaiser）之后音乐最好的 SNES 早期游戏之一。



最初在北美地区发行的《**Final Fantasy II**》虽然惨遭删减、翻译糟糕并且削弱了难度，但仍然提供了一个能够吸引玩家的故事，这在当初的 **NES** 能实现简直不可思议。

Mode 7是 SFC 游戏主机的一个图形方式，可让逐扫描线式的背景层支持旋转与缩放，以此创造大量的不同效果，代表性游戏有：《F-Zero》、《天地创造》等





NDS 重制版(也适用于智能手机和 Windows)对游戏做出了重大改变，但游戏的模型相当粗糙。

《最终幻想 4》还加入了动态时间战斗系统（Active Time Battle，ATB）。每回合行动主次不再是按照固定顺序，而是由角色（或敌人）的速度与部分动作所决定，例如施法就要比直接攻击要花费更多的时间。当玩家选择命令期间时间也会流逝，要求玩家快速做出决定。该方法在不会对游戏玩法进行大改的同时使得战斗体验变得更刺激，并且大受欢迎，被沿用至后续几作《最终幻想》当中。

当这款游戏以《Final Fantasy II 》作为标题被翻译成英文版时，发行方肯定觉得游戏太难了，所以简化了一些内容。其中有一部分只是调整了敌人的参数，但另一些则不太受欢迎，例如移除了许多职业专有的特殊技能，像是西塞尔可以通过对全屏敌人造成伤害以换取些许生命值的黑骑士技能。该修改过后的版本后来成了在日本再发行版本的基础，并被命名为《最终幻想 4 简易版》（Final Fantasy IV Easytype）。英文版的翻译质量奇糟，读起来就像个十岁小孩写的一样，而且原版所有戏剧性的转折都被解读成了奇迹发生。除了粉丝翻译版，北美地区直到 PS1 上的《最终幻想编年史》的捆绑包（Final Fantasy Chronicles，其中也囊括了《时空之轮》）才玩到了《FF4》的原初版本。本作包含一个全新的高质量翻译。与 Square 从 SNES 到 PS1 平台的其他游戏相比，该版本没有任何技术问题。

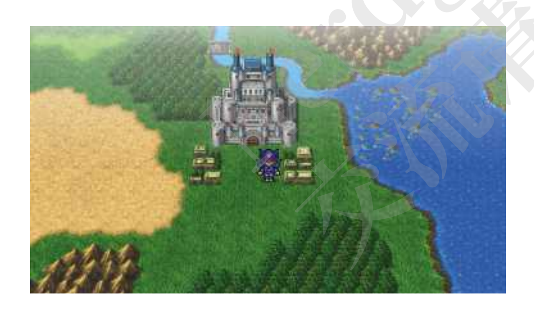
这一版本后来被移植到了日本掌机 WSC（Wonderswan Color），成为了一款有着相当有趣的 8 位机音乐的版本，但并未有其他的新内容。这款游戏漏洞也非常多，直到 GBA 版等后续版本中这些问题最终得以解决。其中最大的改动便是玩家终于可以在进入最终迷宫之前自由编排队伍，这给了玩家比之前移植版本更多的行动自由。

游戏后续还推出过两部重制版。第一款是在 NDS 平台上使用 3D 模型进行重新设计，重新制作了音乐并提供完整的配音。很不凑巧，由于平台机能的限制导致游戏看起来乱糟糟的。这个版本后续被移植到了手机和 Windows 电脑上，但更高的分辨率并不能解决其难看的多边形模型以及糟糕的帧数问题。这些移植版中还尝试使用“技能道具”（Augment）系统来赋予角色一定的自定义属性，也就是随着故事进度可以在角色身上使用特定道具来获取特定能力。然而若不阅读攻略的话，玩家很难提前获知这些信息，所以该系统感觉上更像是附带的。这款游戏也是为了那些玩过那些 SNES 原版游戏的玩家设计的，所以难度得到了很大提升，尤其是 BOSS 战。其也缺少 GBA 版中的一些调整。

后来的 PSP 版更加忠于原作，重新构建了新的 2D 贴图，并在 SNES 原版与 NDS 版之间做出了取舍，尽管配音是没了。不过游戏保留了 GBA 版的额外内容，时期成为最好的版本。

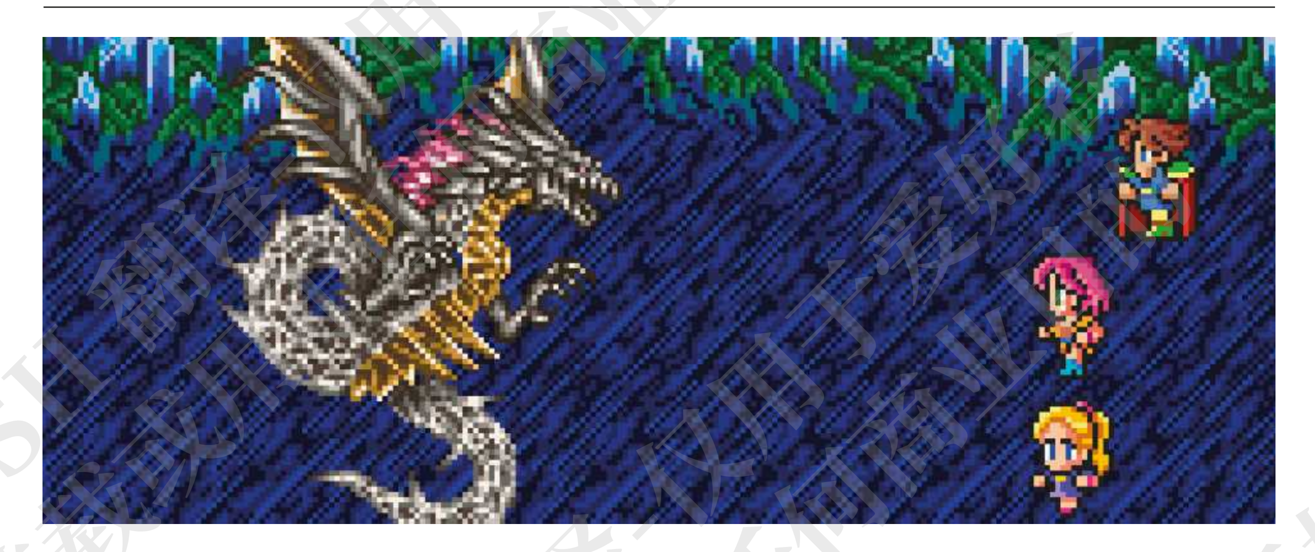
《最终幻想 4》也推出了续作《最终幻想 4：月之归还》（The After Years），该作最初是为了手机版制作的，故事发生在原作多年之后，主要讲述了西塞尔的儿子吉奥多（Ceodore）的故事。虽然重新体验这款游戏的世界很有趣，但这一代的故事最多算是官方同人，其设计存在许多的问题，包括过多的迷宫，而玩家相应可使用的角色却很少，该作在Wii 的 VC 版和 PSP 版都被翻译成了英文。

原版的二代和三代并未正式发行过美版卡带（虽然 Square 曾为美国经销商制作过一个 2 代的 Demo），因此当时美国引进《最终幻想 4》时序号承接的是初代。





PSP 移植版润色了原来的 2D视 觉效果，看起来比 Square 后来的作品要好得多。这也是内容最完整的版本，尽管它缺少了 NDS 重制版的配音对话。



《最终幻想 5》（Final Fantasy V）

开发商: Square | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SFC, PS1, GBA, WIN

《最终幻想 5》（Final Fantasy V）在九十年代的大部分时间中都被视为幻之神作——就像是 FC 上的二代和三代一样，这部游戏并没有英文版。直到 1999 年被包含在 PS1 的《最终幻想精选集》（Final Fantasy Anthology）中才得以正是发布。在这个时间点上，该系列已经因有趣的角色和戏剧性的叙事而闻名，不过《最终幻想 5》绝非如此。

游戏一共有五名战士——流浪者巴兹（Bartz）、公主蕾娜（Reina）、海贼法丽斯（Faris）、老者格鲁夫（Galuf）以及小女孩古露露（Krile）——他们共同对抗着艾克斯迪斯，一颗极其邪恶的树。游戏有龙有水晶，有三个不同的世界需要探索；当巴兹与格鲁夫发现法丽斯实际上是女扮男装时，倒是一个稍微有点意思的情景。游戏还加入了一个搞笑性质的 BOSS 角色吉尔伽美什（Gilgamesh），尽管其在大桥上的战斗高潮是围绕着他展开的，但是他脑子多少缺根筋。该情节谈不上糟糕，不过与全篇故事氛围比起来显得很不严肃。

相对应的《最终幻想 5》最出彩的当属游戏的职业系统。就像是在第三部中一样，角色可以根据找到的水晶来改变职业。然而本作中角色实际上可以在战斗中获得能力点数，这让他们永久性地习得该职业的技能，因此即使切换到别的职，角色也能保留先前习得的技能。这相当于让玩家拥有了多种职业，故而你可以采用僧侣的高 HP 增益来强化血皮薄的魔导士职业，或是掌握忍者的双持技能，以此让其他角色也能同时使用两种武器。

尽管玩家团队里有 4 名角色，但也有着一定的限制，因为除了角色的主职业技能之外，每人只能装备一种其他的的职业技能（可以切换到无职业以求装备更多的技能，但也会无法获得任何新的职业技能。）游戏的 BOSS 战也要比其他大多数 16 位机和 32 位机游戏更难，所以玩家真的需要尝试结合特定场合来寻找最优解的职业构筑。正是由于本作玩家可以自由培养角色，所以比起系列其他作品（这类游戏中，故事往往一周目过后便失去了吸引力），本作更加可重复游玩性。





想要点挑战？那就加入一年一度的“FF4 随机挑战嘉年华”（**Final Fantasy V Four Job Fiesta**），你必须要使用四个随机选择的职业来游玩游戏。

PS1 上发行的初版英文游戏质量不佳。不仅加载时间过长，而且与几年前的粉丝翻译版本相比，游戏文本质量奇糟。后来出的 GBA 版则是相对理想的版本，因为其有着更优秀的文本、优化过的画面以及在临近结尾时提供一些追加的职业。

《最终幻想 5》是最后一款由坂口博信执导的 FF 系列游戏，坂口博信后来的游戏中担任制作人，在电影《最终幻想:灵魂深处》暴死之后他便离开了 Square。随着下一个新团队接过接力棒，系列无论是美学还是故事叙述上都感觉像是发生一个世代的交替，但这是保持系列新鲜感的必要条件，尤其是 PlayStation 出现的时候。



《最终幻想 6》（Final Fantasy VI）

开发商: Square | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC, SNES, PS1, GBA, WIN

《最终幻想 6》（早期北美版以《Final Fantasy III》作为标题发行）故事开始于一位被帝国洗脑成为超级武器的年轻少女“蒂娜”（Terra）。在被主角宝藏猎人“洛克”（Locke）解救出来后，她也成为了反抗军的一员，在那里她得知了自己其实是古老种族“幻兽”（Espers）的一员。于是主角们联起手拯救世界。然而他们失败了，邪恶的帝国法师“凯夫卡”（Kefka）毁灭了整片大陆，天启过后，所有人散落各地，他们必须再次团结起来为正义而战。

《最终幻想 6》中有 14 名角色，虽然序章的主角是蒂娜，但游戏的视角会经常切换到其他角色身上。剧情设计方面比前作更好的权衡了喜剧与悲剧的比重，其中一个亮点是幽冥火车，相当于游戏版本的冥河。然而游戏最引人入胜的部分要数歌剧院篇，前帝国将军“莎莉丝”（Celes）必须要假扮歌手向野心勃勃的赌徒“西捷亚”（Setzer）示好，同时要智斗经常出场的漫画式反派“章鱼奥特罗斯”（Ultros）。游戏在 SNES 上实现了完整的人声采样，这可以是叙事与声音工程的契机。

游戏将《FF4》角色特技与《FF5》的自定义培养相融合，提供了大量有趣的技能。放浪的王子“埃德加”（Edgar）可以无限制地使用弓弩和链锯等器械；他肌肉发达的兄弟“萨宾”（Sabin）可以通过发动类似《街头霸王 2》（Street Fighter II）的动作指令来释放强大的技能。年轻艺术家“丽姆”（Relm）可以在战场上绘制人物，让他们暂时为她而战。所有角色都能装备魔石用以召唤召唤兽，或者永久性地习得法术，也可以使用道具来释放其他技能。这与自定义战斗小队的四名角色能力相结合可以发挥极大的灵活性。游戏每部分的结构设计也不相同——在前半部分的平衡世界中，游戏全程是线性的，而在第二部分的毁灭世界中，当玩家找到飞艇后就可以自由探索整个世界，因为你要追寻你的队友，与你再次挑战凯夫卡。



本作是北濑佳范（Yoshinori Kitase）担任执导的第一部《最终幻想》，他一直负责到了系列的第十部。本作不仅仅是在画面上比前作更令人印象深刻——地图上的像素立绘现在也与战斗中的大比例立绘无异，精致的像素地块十分华丽，游戏神奇的法术演出效果则展示了 SNES的技术魔法——而且它也标志着最终幻想从传统幻想的转变。虽然之前的游戏有一些科幻元素，但这款游戏更倾向于蒸汽朋克，它采用了先进的技术，可以让城堡自己埋起来，在地下挖隧道，更有着名为“魔导装甲”（Magitek）的步行机甲。再加上植松伸夫（Nobuo Uematsu）出色的配乐——堪称世界范围内主题曲的杰作——《最终幻想》可谓是马力全开。



关于哪一款是“最好的”最终幻想游戏，粉丝们并没有达成真正的共识，但由于它的蒸汽朋克背景、众多可爱的角色和令人惊叹的音乐，这款游戏无疑是最受欢迎的游戏之一。



《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）

开发商: Square | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, WIN, PS4

《最终幻想 7》主角同时也是军事组织 SOLDIER 前成员的雇佣兵克劳德（Cloud），发现自己正在与一个名为“雪崩”的生态恐怖组织合作。游戏中“神罗电力公司”是一家巨型企业，他们建立了自己的城市并在收集一种名为“魔晄”（Mako）自然资源，然而该种资源正在逐渐耗尽星球的生命之源。游戏便开始于这座名为“米德加”（Midgar）的巨型双层反乌托邦都市中，克劳德准备与他的同伴一同炸毁魔晄的反应炉。与系列大多数游戏一样，神罗虽是本作的“反派”，但不是“一号反派”，而该头衔则属于 SOLDIER 的另一位成员萨菲罗斯（Sephiroth），他是一种来自星球过去的神秘生命力量的基因实验产物。当主角一行追踪到他，并试图阻止他利用生命之源来达到自己邪恶目的时，克劳德被自己扭曲的过往所纠缠，因此他陷入到了自我认知的迷茫中。

故事情节有些混乱，其中部分原因在于这类 RPG 中采用一个不可靠的叙述者作为主视角时此类状况在所难免，而另一部分原因则是英文本地化提升了理解的难度。尽管如此还是很难挑剔本作在叙事上的野心，其也创造了一些有趣的情节转折。游戏中还埋设了一些关于前作有趣地点、场景和角色相关的彩蛋。在其发行的几十年后，米德加肮脏的平民窟仍然是游戏最令人难忘的部分，但话享乐主义的游乐园“黄金圆盘”（Golden Saucer）和朝圣地点“宇宙峡谷”（Cosmo Canyon）也各具特色，后者的天文馆则解释了星球的秘密。游戏中有很多迷你游戏，你可以骑着摩托车逃离米德加的高速公路，在寒冷的斜坡上滑雪，或者在类似即时战略的游戏中保卫堡垒。

野村哲也也是在这一部中担当的角色设计师。克劳德刺猬头和大剑的造型则奠定了日系主角的经典形象，但其他的角色也同样具有经典：粗鲁且手



臂为机枪的巴雷特（Barrett）；酒保兼格斗大师的蒂法（Tifa）；被神罗通缉的卖花女爱丽丝（Aeris）、爱发牢骚的飞行员希德（Cid）、不死的枪手文森特（Vincent）；一头类似狮子但有情感并且会说话的野兽 赤红 XIII；顽皮且矫健的小偷尤菲（Yuffie）；凯特·西斯无疑是最奇怪的角色，它是一只骑着巨型莫古力带着扩音器的猫咪。神罗和萨菲罗斯都是令人难以忘怀的敌人，不过系列中那种有点脱线但不算坏的角色形象在妄想小队（Turks）身上得到了延续，这是一个时髦的侦探组织，他们经常发现自己在与主角战斗，但他们是如此的有趣——尤其是新人探员埃琳娜（Elena）——以至于他们变得可爱起来。

大多数场景——城镇、迷宫等——本作中都是预先 CG 渲染由几幅画面组成的的贴图，因此玩家所能探索的范围不大。与此同时，游戏的指引成了一门难事，因为玩家不可能一直清楚自己哪里可以去，哪又不能去。游戏中角色都是被渲染的多边形建模（chibi-polygonal），一旦镜头拉近就会显得有些滑稽。然而游戏战斗场景是完全 3D 渲染的，角色的



虽然日式 RPG 在国际上有一定的粉丝基础，但真正将此类游戏带到国际主流游戏玩家视野的是《最终幻想 7》



尽管《最终幻想 7》是一款具有里程碑意义的游戏，但 PS1 版的英文翻译却有些混乱，尽管仍然很有趣。

比例也更接近现实；这部分内容与前作基本一致，只不过添加了一个更动态，可平移和缩放的镜头视角，让事情变得更令人兴奋。

当时引来大众关注同时导致游戏使用了 3 张光盘的全 CG 过场动画，在如今看来多少有些奇怪。动画是断断续续的，没有配音，角色模型不统一，偶尔还会使用 Q 版的画风。尽管如此，它的美术设计仍然非常出色，并且先一步实现了当时的游戏开发者正在作的事情。游戏的配乐也是一流的；在其众多的曲目中，从开头的《引爆任务》（Bombing Mission）到足有 7 分钟的大地图主题曲，再到最终战，伴随着拉丁语吟唱的主题曲《片翼的天使》（One Winged Angel）。

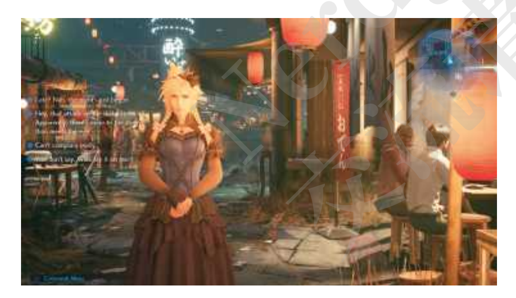
游戏战斗中同场角色缩减到了 3 名，角色的培养则是依靠一种叫做“魔石”（Materia）的球体来进行的。学习到新技能的不是角色而是魔石，所以它们可以按照实际需求来回切换。这就导致了除了角色的极限突破攻击，也就是当角色受到足够的伤害时才会发动的超级技能之外，所有角色几乎都是可以换掉的。

《最终幻想 7》的粗糙可以归结为其野心，虽然游戏部分内容游戏过时，但大多数核心内容依然保持初心；其凭借自身过硬的素质赢得了作为一部极具影响力的经典作品的地位。

在这款游戏之后，Square 继续推出了系列的后续作品，但这并没挡住粉丝们想要了解到更多关于克劳德与公司的故事。这促使 Square 于 2004 年开始进行《最终幻想 7》衍生作品的制作。其中包括一款以妄想小队作为主角的日本手机游戏《危机前夕》（Before Crisis）；主角是文森特的 PS2 第三人设计游戏《地狱犬的晚歌》（Dirge of Cerberus）；前传 PSP 游戏《核心危机》（Crisis Core），主角扎克斯（Zack）是原版游戏中非常重要的一个配角；续集《圣子降临》（Advent Children），这是一部动画电影，其中有一些令人印象深刻的打戏，但故事情节有待商榷；以及短片动画《最终密令》（Last Orde），详细展示了游戏中的一个关键场景。

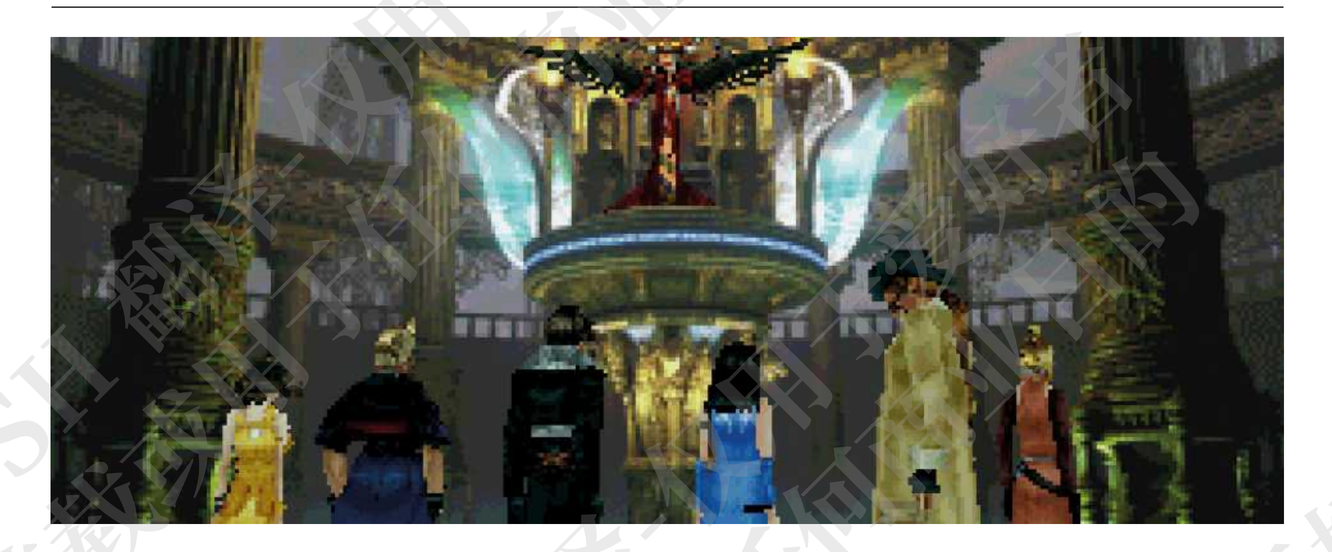
虽然这些游戏的质量并不稳定，但在很长一段时间里，Square一直在尝试重制《最终幻想 7》。直到很久以后，这才真正成为现实，因为该项目被分成了几个部分，第一部分将于2020 年发布。所有内容都被完全重制了，不仅有了接近电影质量的过程动画、全语音对话，还加入了相当多流行曲风的混响。类似于《王国之心》和《最终幻想 15》的即时动作战斗系统取代了回合制战斗，不过玩家可在任意角色之间切换操作。第一部分的内容主要集中在米德加，相当于原版游戏 5 小时的内容（重制版流程大约 40 个小时），但却对于 PS1 上的原版内容进行了极大扩充；该作还加入了来自其他相关作品中的背景元素。在大多数情况下，它的效果非常好——角色被赋予了比原始版本更多的个性(尤其是爱丽丝)，尽管部分内容确实拖得太长了。还有一些情节变化和补充，直到结尾显然导演野村哲也想尝试一些不同的东西，而不仅仅是重述我们已经知道的故事。

广受期待的《最终幻想7》重制版终于在2020年发布；它重现了游戏中许多最受欢迎的时刻，包括克劳德著名的变装桥段。









《最终幻想 8》（Final Fantasy VIII）

开发商: Square | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

《最终幻想 8》（Final Fantasy VIII）讲述了一支名为 SeeD 的少年雇佣军对抗威胁所有存在的邪恶女巫的故事。故事一开始很简单，但最终一路超展开，因为你要面对不朽的女巫、时间旅行、来自月球的怪物，以及一系列令人惊掉下巴的情节转折。从画面效果来看，本作标志着系列角色无论是战斗场景内还是外都开始朝着写实方向发展；模型也开始使用纹理贴图，而不是《FF7》里的阴影角色模型（shaded character models）。故事背景更现代而不是那么的传统奇幻，其中还带了一些科幻元素，尽管游戏中仍然包含那些令人难以置信的建筑设计，不过就要归功于 Square 有些的艺术设计者们了。

现实主义的写作方法在故事中得到了体现，游戏角色更倾向于表现得个真实人物，而不是幻想中的英雄。考虑到游戏中所有可操作的小队成员都是青少年，这就产生了许多的戏剧冲突。斯考尔（Squall）虽然定位是主角，但他本身是个不合群且为其团队领袖身份而苦恼的反英雄角色。女主角莉诺雅（Rinoa）则与其地下反抗组织首领的身份格格不入。《最终幻想 8》也将聚焦于他两人的爱情故事，而这一切都理所当然。(其中一个高潮段落，伴随着香港歌手王菲的歌曲《Eyes on Me》，与其说是浪漫，不如说是俗气。)配角方面，最有趣的当属拉格那（Laguna），他是一个昔日经常出现在斯考尔梦中的神秘人。他笨拙的举止、可怕的机枪、电子摇滚风的主题曲让他比真正的主角还受欢迎，即使这与他在主线中扮演的角色并不相配。

角色培养系统也是该迄今为止该系列中最独特的一部。游戏中没有盔甲的设定，武器装备也很有限，虽然角色仍能升级，但敌人也会随着小队等级而加强，因此重复练级用处不大。系列受欢迎的召唤兽系统作为“守护之力”（GFs）在本作中占领了主要地位。角色可以将其装备起来，改变自身的属性并且在战斗中能够无限制地召唤。魔法也不是通过消耗 MP 来释放，而是像道具一样单独存储起来。除了直接释放之外，他们还可以与角色的属性“融合”，每种类型的法术都有不同的效果，包括修改元素亲和力或赋予角色施加状态效果的能力。获得魔法的最直接方法便是从拥有魔法的敌人那里抽取魔法，尽管它们也可以由敌人掉落的魔石制作而成。游戏很容易被我们“会错”玩法，因为如果玩家只是一味地在每场战斗中召唤“守护之力”或是抽取魔法，游戏就会变得乏味，但一旦点击，它就会有很大的灵活性，而且玩起来很有趣。此外，还有一个可选的子任务，涉及一个名为“三三牌”（Triple Triad）的有趣纸牌游戏。

《最终幻想 8》在叙事方式和游戏机制上进行了大量的尝试，尤其是在前作取得了国际上的成功之后，这一点尤为令人敬佩。虽然这些尝试算不得成功，但仍有一股奇怪的魅力。





《最终幻想8》中的主角们是一群在巨型飞行学校上学的少年雇佣兵。此外，它的训练场里还有恐龙，整个地方的一部分都被一个住在地下室的斑点状怪物统治着。这款游戏的怪异程度不必多言



《最终幻想 9》（Final Fantasy IX）

开发商: Square | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

《最终幻想 7》和《最终幻想 8》的风格变化巨大，因此 PS1 三部曲的最后一作回归到了系列的奇幻本源——剑与魔法！飞艇！还有经典的角色模板！游戏开场主角希丹（Zidane）带领着坦塔罗斯剧团（Tantalus）企图在一场舞台表演中绑架亚历山大的嘉莉特（Garnet）公主。然而事情并未按照计划进行，主要是因为嘉莉特实际上想被掳走，最后和他们一起逃之夭夭。追捕他们的邪恶女王正在正在创建一支神器的机器人军队并且企图征服世界。而一切的幕后黑手实际上是希丹的兄弟库亚（Kuja），他同时也是本作的头号反派。

《最终幻想 9》的整体氛围要比前作轻松不少，这主要归功于它的角色。长着猴尾的小偷希丹是一个风趣幽默的少妇杀手，而一根筋的骑士队长斯坦纳（Steiner）则对城墙外的世界感到困惑。其中最可爱的角色比比（Vivi）是一个沉迷于冒险中的小黑魔法师。本作角色形象虽不是 Q 版造型，也是不真实比例，其中还有一些奇特的拟人化角色，比如龙骑士老鼠女芙莱亚（Freya），还有青魔道士（Blue Mage）奎娜（Quina），她是某种贪吃且一直咧嘴笑的怪物。

游戏中有参考一些系列过往游戏的元素，尽管其中一些相关游戏当时未发行英文版（比如有一个桥段梗了 2 代约瑟夫）或者本地化差异造成的不一致，导致玩家很难理解其出处（比如初代的“Gurgu Volcano”就被翻译成了“Gulug”）。《FF9》那最终关头不知从哪冒出的超级大 BOSS 也致敬了《最终幻想 4》的泽罗姆斯（Zeromus）。

除了怪异的角色外，游戏的画面效果也非常出色，虽然看起来把植松伸夫辛苦够呛，但配乐整体都非常出色，而高人气曲目《生命的旋律》（Melodies-of Life）使用的也比《Eyes on Me》恰到好处，特别还是在大地图上响起时。游戏中还加入了一款名为“泰拉大师”（Tetra Master）的全新卡牌游戏，不过没“三三牌”（Triple Triad）那么有趣就是了。



《最终幻想 9》的游戏系统相较前作进行了简化，这点着实令人失望。技能与特定的装备绑定，而永久性习得的唯一方法就是反复使用。考虑到某些道具只能由特定角色使用，因此角色的培养空间非常有限。战斗场景内确实可以同场 4 名角色了，但代价却是超长的加载时间和极慢的对战速度。虽然这些问题在后续的移植版中通过加入加速选项得以缓解。

考虑到先前 PS1 上的《最终幻想》游戏玩家口碑分歧之大，本作当然更令人满意。只不过尽管这是一款别具魅力的游戏，但其本身却缺乏系列游戏一贯的那种叙事与敢于技术尝试的野心。



《最终幻想9》并不是该系列中最受热销的游戏，但它却是最受欢迎的游戏之一，这在很大程度上要归功于它出色的剧本和角色阵容。



《最终幻想 10/10-2》（Final Fantasy X / X-2）

开发商: Square | 发售年份: 2001 | 涉及平台: PS2, PS3, PS4, PSV, WIN, NSW

提达（Tidus）是一位青年运动员，他的闪电球技术在整个扎那尔港多（Zanarkand）市中都很有名。然而灾难很快便来临，一只巨大的怪兽摧毁了整座城市并把提达卷入其中。他幸存下来并在一片名为斯比拉（Spira）的土地上醒来。在此处他得知自己称之为家的扎那尔港多在数百年前就被毁灭了。更迫在眉睫的是，当初把他吸进去的名为“辛”（Sin）的巨大怪物时也在不间断地威胁着斯比拉，而唯一能短暂平息这一切的只有穿越大陆完成朝圣的召唤师。这位召唤师便是一名叫做尤娜（Yuna）的少女，她对于提达一见钟情，并让提达作为自己的护卫。最具戏剧性的是，提达得知“辛”实际上是他的父亲，那个让他在虐待中成长的万恶之源。

《最终幻想 10》不仅标志着系列朝着电影化的进一步发展，也代表了日式角色扮演游戏的发展。借助 PS2 强大的性能，角色模型不仅更加逼真，而且整个游戏世界都进行了 3D 建模。这就支持了更多的动态镜头以及全程配音的过场动画。这在如今很常见，但在 2001 年这无疑是开创性的。由于尚处于起步阶段，过场动画看起来十分僵硬死板。这直接影响了配音质量，就多方面而言本作配音还是相当不错的，但由于口型和动作是以日配作为基础的，因此显得英文版配音同步得很尴尬。

也许是为了保持互动电影的质感，《最终幻想 10》采用线性流程。从多方吗来讲，这确实 16 位机时代之后的真实情况，因为故事总会提供一个推动玩家前进的方向，但此类游戏至少也会提供一个可探索的城镇或可漫游的世界给予玩家一种自由的错觉。但在本作中情况不可同日而语，许多区域都是直来直





尽管《最终幻想X》可能过于电影化和线性化，但从视觉效果和玩家喜爱的角度来看，它仍然是世设的大师级作品。

去的，最多在分叉路径上安排一个隐藏的额外道具。游戏中甚至没有真正意义上的大地图，当玩家进入的飞艇时也只是一个过去经过地点的菜单以供选择。游戏对于叙事着墨之强烈，以至于玩家甚至不能跳过过程动画，这也使得重温这款游戏变得非常糟心。

但从某种角度来看，线性流程是正确的选择，因为这让 Square 能够将更多的精力投入到斯比拉华丽的世界构建当中，这也是所有 JRPG 中最好的世界之一。其以东南亚热带风作为灵感来源，游戏的建筑、服饰以及其他一切都别具一格，从而构建出一个与众不同的世界观。这种程度的细节被延续到身处其中的文化复杂性中。对于一个不断处于死亡和重生循环中的文明来说，斯比拉人围绕其建立起的宗教无论性质与否都是可以理解的。作为前作游戏中卡牌小游戏的替代品，本作加入了“闪电球”这样一种回合制的水下足球游戏。

主角团中瓦卡（Wakka）是另一名闪电球运动员同时也是一个虔诚的信仰者；琉库（Rikku）来自





《最终幻想 10》当然比《FF8》讲述了一个更好的爱情故事，主要还是这对情侣太动人了。

一个擅长使用 AI 机械的种族；奥隆（Auron），年长且壮硕的剑士，他知晓关于提达与斯比拉的秘密要比他透露的还多；露露（Auron）是位哥特风的黑魔导士；还有基玛利（Kimahri）是一位强壮但沉默寡言的野兽人。故事仍然围绕着提达与尤娜展开，二者的爱情则要比《最终幻想 8》的斯考尔（Squall）和莉诺雅（Rinoa）还要更感人、更令人信服。游戏中主要的反派是祭师西摩亚，他企图利用辛来夺得权力，而且更滑稽的是他还试图娶尤娜，这也让主角团大闹其婚礼这一戏剧性桥段成为了可能。

游戏的战斗系统放弃了系列传统的 ATB 系统，采用了经典的回合制设计。在游戏中每回合顺序会显示在屏幕一侧的队列中，表示每个战斗人员何时执行指令。玩家可以在随时切换队员，这点很实用，因为某些角色应对特定的敌人会有奇效——例如瓦卡的闪电球攻击可以快速消灭飞行敌人，而奥隆则可以贯穿敌人厚重的护甲。

本作角色培养系统为“晶球盘”，其形状如棋盘。每名角色都会在其上按照一定路线前进以解锁各种属性的升级和技能，偶尔还会出现分支选项。只有到了游戏后期，当你捡起角色的棋子并将其移动到不同的路径时，游戏才会变得有趣起来，从而允许出现更多有趣的混搭。高阶技能树加入之后允许玩家重新选择起始位置，只不过哪怕玩家做好决定，能自由搭配的空间依旧不太大。

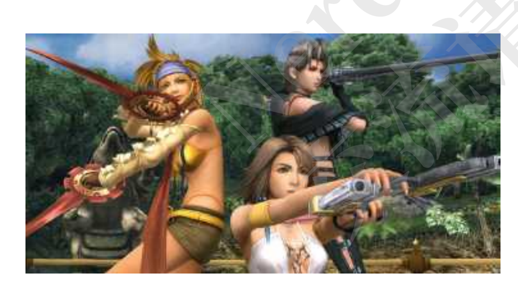
尽管本作的体验为引导式设计，但世界观设定才是《最终幻想 10》真正的卖点。这也标志着 Square 首次为同一世界观下的游戏开发直系续作，也就是《最终幻想 10-2》（Fantasy X-2）。游戏故事发生在击败西摩亚几年之后，斯比拉似乎一种沉浸在没日没夜的宴会当中。本作中尤娜和琉库一起成为主角，此外还引入了新角色，沉稳的女剑士佩因（Paine），她接过了露露的人设走起来哥特风。她们三人组建成一支名为“海鸥团”的小队开始在斯比拉周遭的遗迹中找寻晶球。

尽管《最终幻想 10-2》中很多角色沿用自前作，但游戏很多地方都发生了变化。游戏推荐基于任务设计，玩家可以使用菜单在不同的地方之间进行选择，其中一些区域也是服用的前作。ATB 系统在本作中回归，并且使用了 16 位机时代的职业更换系统。本作中三名女主都可以在战斗中或战斗外更换转服装以更换她们的能力。这不仅很有趣，而且是一场名副其实的变装秀，游戏中每件服装都是为女性队员量身定做的，其中许多都非常棒。

但这是一款另类的游戏，因为游戏整体氛围是那么的与众不同。《最终幻想 10》里面的斯比拉漂亮也很压抑。但在本作中所有的人和物都充满着活力，主角三人组更是像动画版的《霹雳娇娃》（Charlie’s Angels）。由松枝贺子（Noriko Matsueda）制作的音乐也要比系列其他作品更为欢快，但算不上多优秀。同样的，游戏的幽默桥段也很难奏效——琉库的同胞兄弟讨厌的简直令人发指，另一支由名为勒布朗（Leblanc）的女人领导的敌对晶球狩猎团，其中两个无能的手下，感觉相当幼稚。还有诸多其他问题——特别是好结局（以及弄清楚提达失踪的真相）的解锁条件相当模糊，以至于需要看攻略。总的来说，战斗系统非常有趣，但围绕它整体设计只能说面前可以接受。

这两款游戏都在不同的平台上以《最终幻想X/X-2 高清版》作为标题发行了重制版。除了高清图像，它还重做了许多主要角色模型，至少《FF10》是这样的，尽管结果好坏参半。一些曲目进行了重编，尽管明显多此一举。该版本还包括了再发行的国际版中的额外内容，这些版本最初并没有在北美发行。

《最终幻想 10-2》在基调和风格上都与前作大相径庭，几乎让人感觉像是同人作品。









《最终幻想 12》（Final Fantasy XII）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2, PS4, WIN, NSW, XB1

通常情况下《最终幻想》系列每作之间都会进行尝试新内容，而系列的第 12 部则是变革力度最大的一部。或者可以说，本作与系列之前的作品相比相比也没到改天换地的地步。故事发生在一个名为伊瓦利斯（Ivalice）的世界中，该世界源自松野泰己（Yasumi Matsuno）在 PS1 上的 SRPG 游戏《最终幻想战略版》。与此同时 Square 还想兼顾线上游戏《最终幻想 11》，因此《最终幻想 12》以一种全兴的风格诞生了——本作基本上是一款单机 MMORPG。而最终结果一如既往，虽存在割裂感但还是有很多有突出的优点。

与松野的大部分作品一样，本作故事中充满了政治色彩，但核心的冲突点则是围绕着被强大的阿尔卡迪亚帝国（Archadian Empire）入侵的小国达尔马斯卡（Dalmascan）展开。故事的核心是被诬陷杀害国王的达尔马斯卡国上尉巴修（Basch）以及通过假死躲过一劫的公主艾雪（Ashe）。然而玩家则是以青年梵（Vaan）为主视角来看待这些事情，他是个街头顽童，却最终被卷入到对于阿尔卡迪亚帝国的反抗之中。此外主角团还包括梵的好朋友潘妮罗（Penelo）、以及空贼二人组巴尔弗雷亚（Balthier）与他的搭档芙兰（Fran）。

《最终幻想 12》的编剧和导演都由松野担任的，因此风格上与他之前的作品相似。吉田明彦（Akihiko Yoshida）的角色设计更偏西方中世纪风格且更华丽，而作曲崎元仁（Hitoshi Sakimoto）、岩田匡治（Masaharu Iwata）和松尾早人（Hayato Matsuo）则将他们代表性的管弦乐风格融入到激烈的迷宫主题曲与激动人心的战斗曲当中。本作中还加入了《最终幻想战略版》中的一些种族，例如像兔子一样的维拉族（Viera）和像蜥蜴一样的邦加族（Bangaa），并且莫古力族





（Moogles）在本作中回归。另外本作中还加入了带有些许魔法和机械混合设计的飞艇这一在系列故事中占有重要地位的载具。

与《最终幻想 10》相比，本作的地图更大更开发并且提供了更多的探索空间。虽然剧情仍然是线性的，但连接伊瓦利斯各国的沙漠却广阔无边，大地图也比之前的游戏少了很多限制。并且还有许多代表各种不同工会的支线任务。

战斗不再是随机遇敌，而是实时进行的了。因为玩家实际上单次只能操控一个角色，所以本作的 Gambits 允许玩家编辑队友的 AI 指令。虽然许多其他的 ARPG 游戏《星之海洋》（Star Ocean）和“传说”系列也有类似的功能，但《最终幻想 12》的自由度更高，允许玩家使用“if-then”语句来定制角色的行动。最基础的 Gambits 可以简单地命令其他角色攻击与当前小队领队相同目标的怪物。或是针对 HP 较低的敌人。你可以预先设置一个队友在另一位队友 HP 降之一定百分比时释放治疗法术。也可以设置一个角色立即治疗任何的异常状态，用冰系法术攻击火系敌人或是经常释放加速或保护以确保团队安危。

《最终幻想 12》与该系列的其他作品相比，给人一种截然不同、更加成熟的感觉，这在很大程度上要归功于松野泰己的影响。





角色模型在 **PlayStation 2**上看起来令人难以置信，甚至在高清版本中也表现得非常出色。

虽然 Gambits 系统似乎可以让游戏自动进行下去，但实际上需要玩家不断的调试设计自己设计的程序，直至找到适合当前队伍的命令组合，同时在必要时进行手动操作。尽管如此，但该系统还有一些问题——玩家可以用的插槽是有限的，尤其在游戏前期，而且 Gambits 本身在游戏过程中反应迟钝，这极大地限制了你的使用范围，直到你完全掌握游戏。

“执照系统”（License system）类似于《最终幻想 10》里面的“晶球盘”（Sphere Grid），但限制要少得多。每个角色在棋盘上都有一个起始点，可以使用获得的许可点来解锁一个方块，习得该项技能并允许玩家移动到周围的任何地方。因此玩家就可以按需加强属性或是学习特定技能。不同寻常的是使用不同的装备也需要进行升级解锁。在最初发行的版本中，每个角色都处于棋盘上的不同位置，但随着游戏进程推进，他们会逐渐会和。后来 PS2 上发行的国际版中（以及《黄道十二宫》的HD版本）允许玩家根据不同的职业选择不同的升级板块，从而获得更好的自由度。

所有的内容都需要玩家需适应，而且游戏中还包含大量的迷宫探索内容，而且要比系列游戏粉丝所习惯的含量还要多。然而就剧情而言，《最终幻想 12》似乎少了一点味道。虽然内容以一种更高级的方式讲述了系列经典的反抗邪恶帝国的套路，但也意味着游戏失去了先前游戏百试不爽的浪漫情节。游戏的反派是阿尔卡迪亚的王子维恩（Vayne）和他手下一群身着醒目的黑色盔甲（看起来挺酷的），担任他精英护卫的执政官们，只不过他们没啥存在感，以至于和他们对抗的主线战斗时缺少情感上的共鸣。这并不是在说游戏很沉闷——巴尔弗雷亚经常会用一种圆滑、刻意模仿英国贵族的口音来说一些特别精彩的俏皮话——只是游戏故事本身很薄弱。随着游戏进度，这种情况会变得愈加明显，因为有游戏中会有出现许多迷宫，导致各个剧情点之间通常会间隔好几个小时。例如会有同伴因为健康原因中途离开小队时，玩家能明显感受到割裂感。尽管如此，这款游戏的英文本地化还是很出色的——很少有游戏会让你意识到自己在玩一款完全不同语言版本的游戏。

这些在当时看起来很不协调，但《最终幻想 12》代表是当时其他 RPG 的一个发展分支，尤其是 Monolith 的《异度神剑》（Xenoblade）系列。它最终给人的感觉更像是一款西方 RPG，但它的风格和机制深度在日本 RPG 中更为普遍，即使在发行多年后仍然给人一种不过时的感觉。

在当年《最终幻想 12》确实因为让年轻漂亮的男孩梵作为主角而受到了一些批评，但实际上游戏的主角其实是头发花白的战争英雄巴修。而梵实际上在游戏并没有担任主要角色，只是剧情发展的旁观者，所以当情节开始发展时，他会觉得自己有点多余，但开发者在衍生续作《最终幻想 12：亡灵之翼》中弥补了这一点。该作是一款面向 NDS 平台的即时战略游戏，游戏让梵和潘妮罗化身空中海盗，还借用了松野其他游戏的元素，比如《皇家骑士团》（Tactics Ogre）中的有翼种族。但就像所有 NDS 上的触屏 RTS 游戏一样，游戏操作混乱，不过该作修复了梵在原游戏宇宙中的角色并很好的扩充了角色和世界。

《亡灵之翼》是《最终幻想 **12**》在 **NDS** 上的的衍生（续作）游戏，由于其游戏类型与原版差异过大，导致其很容易被人遗忘。











《最终幻想 13》（系列）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PS3, X360, WIN

《最终幻想 13》的故事开始于一个名为“茧”（Cocoon）的世界，这是一个悬浮于星球“大脉冲”之上的球体（Gran Pulse）。随着人们对于“脉冲”的愈发偏执，那些曾与其接触过的居民都会被放逐，而这只是这场大清洗的一部分。最开始，被称作“法尔西”（fal’ Cie）的神祇出于某种神秘的目的选中了六名角色，仅与他们进行视觉上的交流，最终带领他们拯救了两个世界。

以上只是游戏剧情的简述版本，但在游戏中所呈现的只会更加云山雾罩令人困惑。游戏中到处都是专有名词（fal ’Cie 是神明，fal ’Cie “露西”则是被选中之人，a Focus“阿法克斯”则是他们追寻的目标）并且与玩家的互动性也很差。许多的背景都是都是碎片化的，大量的信息点只存在于选项菜单中的指南里，而不是通过游戏角色和过场动画来传达。其中主要原因是《最终幻想 13》糟糕的开发过程所致。当西方开发者正在适应像虚幻引擎（Unreal Engine）这样的第三方游戏引擎时，Square 决定开发自家名为“水晶工具”（Crystal Tools）的游戏引擎。这造成了大量的延期，而这些问题在最终成品中暴露无遗，因为游戏试图将所有内容拼凑得更合理，但最终失败了。

《《最终幻想 10-2》的编剧鸟山求（Motomu Toriyama）的故事让人无语。游戏确实让“雷霆”（Lightning）这样一个女性角色作为主角，但她坚韧到了无聊的地步。萨兹（Sazh）是一个不像巴雷特（Barrett）那样刻板的黑人英雄，他甚至会在自己的爆炸头里养了一个陆行鸟宝宝，可惜他是为数不多有意思的角色之一。冰雪（Snow）作为抵抗组织的青年领袖，他降智行为简直不可理喻，而爽朗的少女班尼拉（Vanille），她不合时宜的乐观完全令人难以置信，让她看起来几乎像个脑残。



这款游戏的亮点在于它的战斗系统，它结合了《FF10》之前的 ATB 系统和《FF12》的 Gambit系统。玩家只能直接控制一个角色，而其他角色的行动则是由战斗倾向（paradigm）决定的，也就是让其他人扮演攻击者、坦克和治疗者等角色。戏中没 有 MP，所以魔法咒语(除了EX 特殊攻击)可以自由施放，角色在战斗结束后会被完全治愈。它始终具有吸引力，因为你需要观察战斗流程并在飞行中改变战术，战斗动画确实让它感觉像是一款动作游戏，尽管你的直接控制有限。可惜啊，游戏的全部战斗系统只能随着流程慢慢解锁，因此玩家可能要到临近结尾的时候才能观其全貌。

遗憾的是，本作把重心放在了故事和战斗系统上。《最终幻想 10》虽然线性，但好歹有可以探索的城镇和各种的分支路线来分散注意力。而本作中几乎每一个区域都是同一条路走到黑——玩家只需要一边跑一边打，看一看过场动画，然后接着持续到游戏临近结尾。游戏中没有城镇，几乎没几个 NPC，商店也只是存档点附带的。



在 PlayStation 3 和 Xbox 360 时代，日本游戏产业在适应高清开发方面存在许多问题，这些问题极大地影响了《最终幻想 13》的质量。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com

当你临近游戏结尾到达“大脉冲”时，该区域会有所开放，但在此之前，它只是一个包含大量怪物狩猎任务的开放区域。正如 Square 所期望的那样，视觉设计令人难以置信，野村哲也的角色看起来仍然很棒，但与郁郁葱葱的斯比拉（Spira）岛相比，它与地点缺乏吸引力。滨涡正志（Masashi Hamauzu，代表作《最终幻想 10》、《无尽沙迦》）与植松的配乐有很大的不同，但仍然非常不错——他偏好小提琴配乐，放在本作战斗主题曲中尤为合适。

《最终幻想》系列的口碑一直存在着分歧，但本作的诸多问题导致其受到了比系列其他作品更多的非议，尽管如此它还是推出了两部衍生续作。

《最终幻想 13-2》承接第一部故事结尾的三年后。雷霆貌似牺牲了自己拯救了世界，她的妹妹塞拉（Serah）为她的逝去而感到哀伤。这时一个名叫“诺艾尔”（Noel）的神秘男孩出现在她的面前，他自称自己来自于数百年之后的未来，并且雷霆还活着生活在一个叫做瓦尔哈拉（Valhalla）的地方。此外，由于各种时空悖论一直发生，导致各种不合时宜的物品四散各地。因此在塞拉和诺艾尔穿越时空与空间的冒险中，他们会在不同的时间线上跳跃，以让事情恢复正轨并且找到雷霆。

《最终幻想 13-2》至少吸取了前作的一部分教训。游戏地图区域变得更加开放。战斗系统基本保持不变，只不过比前作能更早解锁全部系统，但现在加入了一个糟心但简单的 QTE 风格的指令事件。新增加的还有捕获、训练敌人并且让他们为你而战的功能。

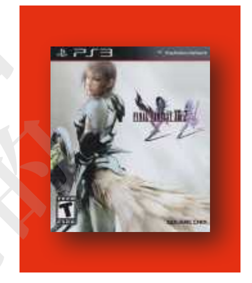
游戏视觉效果依然华丽，音乐也很出色，然而，由于涉及到时间穿越，这个故事仍然很难理解，虽然塞拉和诺艾尔不像第一部游戏主角那么令人讨厌，但也算不上讨喜。总的来说，这是一款比它的前身更好的游戏，但仍然有些混乱。

该分支系列的第三作是《最终幻想 13：雷霆归来》。在上一款游戏大部分时间里，雷霆从长达几个世纪的沉睡中苏醒，然后发现自己身于一个即将毁灭的世界。光明神布尼贝尔泽（Bhunivelze）命令其探索世界，收集居民的灵魂，这样她就可以在一个新的世界中再次生活。一开始距离世界末日还有 6 天时间，时间也在一点一滴的流逝。游戏的设定与胜吕隆之（trii - ace）《北欧女神》有些相似，但情节相似度并没有那么重，因为收集灵魂通常只是通过执行任务让人们感到快乐，而不是看着他们悲惨地死去。

想要体验正确的游戏流程可能会有相当大的压力——确实，如果说当初《最终幻想 13》太线性了，那么这款游戏开放的有点过头。玩家可以探索游戏中的四大主要区域并且可以按照任何循序通关，甚至能在不同的时间线跳跃。然而，时间限制比最初看起来要宽松得多，时间流动设定让游戏的中一天等于现实中的一小时。不过在实际游玩过程中，它在体感上要长得多，因为战斗和过场动画的时间并不计入在内，再加上游戏中有一种能力可以让玩家冻结时间，并且可以经常使用。在探索中你会遇到各式各样的任务，其中包括主线和可选的支线任务，完成主线故事情节任务可以延长末日来临时间。换句话说，只要你不浪费时间就几乎不会游戏失败。即便你真的这样做了，还会有一个“新游戏+”模式让你继续前进再做尝试。

本作由于玩家只能控制雷霆一人，所以战斗系统做了一定的改变。然而出人意料的主角有三种战斗分身并且可以随时切换。每种形态不仅拥有独特的武器，还有独特的技能。它们每个都有自己的 ATB 条，所以基本上玩家攻击直到消耗完一个紧接着就可以切换到下一个补充上。敌人也有了以元素为主题的击破条件，并且它们很多时候都会穿插组合的出现。所以当玩家同时面对多个敌人时，脑筋可能会转不过来，但这仍然很有趣。生命值也不再会在战斗后恢复，而且你只能携带少量治疗药。

最终故事仍然是一团乱麻——许多角色回归了，但他们与之前的自己完全不同，虽然闪电不是最有趣的角色，但至少故事更集中了花在看乏味的过场动画上的时间少了，花在实际行动上的时间多了。虽然本作被前两款游戏的糟粕所掩盖，让它一开始很劝退，不过即便你是讨厌前两作的人，这仍然一款内容扎实并且值得一玩的 RPG。



《最终幻想XIII-2》修复了前作的一些更严重的问题，但它的故事叙述仍然是一个小灾难。







左下是《最终幻想XIII-2》的主要二人组塞拉和诺艾尔，他们不像第一部游戏的角色那样令人难以忍受。在他们的右边和下面是《雷霆归来》，这部还算可以忍受，如果主要是因为它把大多数核心角色边缘化了。



《最终幻想 15》（Final Fantasy XV）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, XB1, WIN, NSW, IOS, AND

路西斯王国（Lucis）的诺克提斯（Noctis）王子与露娜芙蕾雅（Lunafreya）订了婚，而这只是他父亲与尼福海姆（Niflheim）帝国协议中的政治联姻。在他告别单身之前，他和他的三个伙伴开始了一次横穿全国的公路之旅，但事情很快就变得一团糟，因为尼夫海姆背叛了路西斯，杀害了诺克提斯的父亲并把他们的魔法水晶占为己有。所以诺克提斯初踏这片更为广阔的天地，需要收集他的力量，夺回他的王位，并且打败帝国军队。

2006 年《最终幻想 15》被定义为《新水晶神话》（Fabula Nova crystis）系列的一部分，并且与《FF13》和《最终幻想 零式》同属于一个项目，尽管本作由于开发周期过长，最终被单分出来一个项目编号。本作进一步改变了《最终幻想》系列的游戏模式，或许最大的变革是本作放弃了任何外在性质的回合制游戏模式，彻彻底底变为了一款 ARPG，与之最为接近是 Square 自家的《王国之心》（Kingdom Hearts）。玩家可以直接控制诺克提斯，他有着一个行动迅捷的空间瞬移（warp-strike）能力，看起来挺酷炫的，但不总是好用。主角的三位同伴——格拉迪欧拉斯（Gladiolus）、普朗托（Prompto）和伊格尼斯（Ignis）——会交由电脑 AI 操控。当与相关同伴在酒吧构建足够的友谊时，他们也可以被召唤进行个人特殊攻击。这一切都发生在一个广阔的开放世界中，你的团队成员会花大量的时间开着他们的豪车在路上行驶，或是骑着陆行鸟在原野上驰骋。

游戏流程中很长一段时间里和传统奇幻不挨边，不过这款游戏给人的感觉比大多数游戏还要真实，因为你开车经过的许多风景与美国西南部/中西部，甚至是美式餐厅，都没有什么不同。但游戏中还是有魔法装置、机械、召唤兽等许多系列经典



元素，这一切都给人一种很不协调的感觉。开放世界部分也让人感到无聊，因为探索荒野时，除了简单的支线任务和剧情中吸引玩家的小游戏外，就没什么可干的了，直到游戏的后半段内容才变得更加紧凑。

本作故事与《最终幻想 13》存在着同样的基础问题，那就是它的情节还不错，但却存在着严重的故事叙述问题——叙事过于脱节，几乎需要看过电影《王者之剑》（Kingsglaive）才能理解其中情节。不过让本作脱颖而出的是其中有趣的角色阵容，他们不管是在混乱还是日常，任何时候都能冒出几句活泼的玩笑。游戏也确实做到了其所追求的“与伙伴们进行公路之旅”的氛围——在高速公路上行驶，听听收音机里经典的《最终幻想》配乐有一种相当优秀的氛围——仅此一点就弥补了它在其他的不足之处。

Square 还开发了一款最初是面向手机平台的《FF15:口袋版》，这款游戏大幅削尖了画面效果，精简了故事，把角色改为 Q 版模型，并取消了开放世界设定，呈现出更加线性化的游戏风格。该作随后被移到了包括 NS（Nintendo Switch）在内的其他平台。



《最终幻想 15》在发行时非常混乱，尽管大量补丁和发行后的 DLC 帮 助解决了许多问题，尽管仍然存在一些问题。



《最终幻想世界》（World of Final Fantasy）

开发商: Square Enix/TOSE | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, XB1, NSW, WIN

《最终幻想世界》基本上就是一款为了纪念系列诞生 30 周年而制作的粉丝向游戏。故事舞台发生在古里莫瓦尔（Grymoire）世界当中，主角是一对叫做莱恩（Reynn）和拉娜（Lann）的龙凤胎，为了试图恢复自己的记忆，二人需要从巴哈姆特大军手中拯救世界。在他们的冒险过程中，他们遇到了《最终幻想》系列中的各种角色，并与许多著名的怪物战斗，找到推动故事发展的“怀旧按钮”（nostalgia buttons）。

游戏主角看起来像是从《王国之心》中跑出来的一样，而大部分角色都呈现以 Q 版二头身形象；游戏轻松地基调有点像《水晶编年史》（Crystal Chronicles）系列。战斗部分的随机遭遇战和实时战斗则让人想起了 32 位机时代，不过本作中玩家可以通过加速键来加快战斗速度。而且在本作中可以通过将较小体现的角色相互堆叠以创造出更大的个体，从而从而增强他们的属性很能力。相应的他们也会被打散导致能力降低，直到他们能够再次组合到一起。另外游戏中只有两个主要参战单位，这点让人有种回到过去的感觉。

游戏中也有怪物收集要素；这些怪物被称作“幻影”（Mirages）由于它们可以堆叠在一起，所以你在战斗中有相当大的灵活性。然而，这款游戏似乎是为初学者量身定制的，所以这项设计并没有那么重要。因为有些幻影也有野外技能，所以在某些地方你需要反复战斗，直到你获得必要的技能。

这游戏受众到底是哪类人，这点确实令人怀疑。对于系列老玩家来说，这游戏太过简单了，虽然所有角色的二头身版形象确实很有趣，但这款游戏并没有真正挖掘出老游戏如此受欢迎的真正原因。莱恩和拉娜的故事最终以一种感人的方式结束，但游戏中除了一个可爱的莫古力之外就没有其他的主要角色了，而故事有很拖沓，大多数《最终幻想》系列的经典角色也只是走个过场然后慢慢淡出直到游戏结束。与格斗对战游戏《最终幻想：纷争》（Final Fantasy Dissidia），后者的表现形式更多样化而且也采用了类似的粉丝服务向模式，尽管该作并没有出场《最终幻想 12》的代表角色。后续的一个名叫《最终幻想世界 MAX》（World of Final Fantasy Maxima）的更新版本中增加了一些额外的角色和幻影，但其本质上也只是原版的DLC罢了。

虽然这款游戏风格很可爱，难度也很低，但并没有起到像新玩家宣传系列老游戏的作用。还有其他一些地方感觉不太对——滨涡正志的原声集很好听，一些混音也不错，但它仍然无法与 16 位和 32 位机时代的感觉相匹配。往好的方向想，游戏中一些对话想当然的有趣，就像怪物的百科词条一样，经常会出现一些梗。它本身就是一款轻松轻松的游戏，但对于那些想要玩真正现代复古游戏的人来说，《勇气默示录》（Bravely Default）或《歧路旅人》（Octopath Traveler）更适合他们。





《最终幻想世界》只是一款勉强到及格水平线的游戏，尽管超级可爱的角色、蠢萌的文本和《最终幻想》粉丝福利至少让它显得有些有趣。



《最终幻想：神秘历险》（Final Fantasy: Mystic Quest）

开发商: Square | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SNES

《勇者斗恶龙》和《最终幻想》等角色扮演游戏在上世纪 80 年代末到 90 年代初的日本大受欢迎，但这些游戏在国际市场上并未获得相应的追捧。当时的共识是，对于西方消费者来说这些游戏太过复杂。向美国人介绍这类游戏的努力从未间断过，他们要么是通过在游戏杂志《Nintendo Power》制作详尽的攻略，要么效仿《最终幻想2》，简单粗暴地削减系统，让游戏变得更简单。《最终幻想：神秘历险》（Final Fantasy: Mystic Quest）更专注于吸引国际市场，作为一款入门级 RPG 游戏，其销售价格仅为 40 美元，约为《最终幻想2》零售价的一半。这款游戏在日本被称为《Final Fantasy: Mystic Quest》。

游戏的故事很简单，基本上就是儿童版的《最终幻想》；玩家为主角取完名字（英文版和日文版的经典名称分别是本杰明 Benjamin，和扎克斯 Zash）之后便要启程去寻找拯救世界所需的 4 颗元素水晶。战斗一次只能上场两名角色，队伍的第二个空位会有各式各样的辅助角色在游戏过程中进进出出。但只有主角才能获得经验值和装备；每件新装备都会自动取代旧装备，魔法咒语会在故事的适当时间点发放，金币主要用于购买治疗物品。游戏有三种魔法类型：黑、白和巫术，并且就像初代《最终幻想》那样，玩家每种法术的使用次数是有限的直到通过休息来恢复。默认情况下，游戏生命值是用计量表来呈现的，但在本作中可以更改为标准的数字显示。游戏的战斗系统是完全还用回合制设计，并以俯视视角呈现。

从画面来看，本作的素材很像初代的《最终幻想》，但实际上这款游戏与 GB 游戏《最终幻想传说 3》（Final Fantasy Legend III）有着更多的共同点，因为它们都是由 Square 大阪分公司的一些团队(由前 XtalSoft 员工组成)设计的。主角可以使用跳跃动作，这在 RPG 游戏中是很少见的，此外还有各种各样的道具，如可以用来砍树或爬墙的斧子和钩爪。虽然游戏有一个大地图，但玩家不能自由探索，只能在连接各地点的路线上行动。游戏中没有随机遭遇战，所有敌人都会一动不动地显示在地图上，直到玩家打败他们。战斗很简单，即便玩家真的被击败了，也可以重新开始战斗而且没有惩罚，玩家也可以随时随地保存游戏。本作的剧本非常简短，故事不仅简单而且相当低幼，显然这是专门为低龄用户设计的。





《最终幻想：神秘历险》是早期为了吸引美国和欧洲用户玩日本 **RPG** 采取的行动之一，并且它将自身定义为一款“入门级”的游戏。

《最终幻想：神秘历险》确实做到了作为入门级 RPG 的目标，但它也简单得过了头，以至于目标用户之外的人都会觉得它很无聊。如今人们大多数也只会记得笹井隆司（Ryuji Sasai）和川上泰弘（Yasuhiro Kawakami）贡献的几乎和 SNES 上硬核游戏音乐一样优秀的配乐。



《最终幻想：光之四战士》

开发商: Square/Matrix | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

《最终幻想 3》和《最终幻想 4》的 NDS 移植版都是由一家名叫 Matrix 的公司开发的，并且该公司被授权准许开发系列的衍生游戏。这款名叫《最终幻想：光之四战士》（Final Fantasy: The 4 Heroes of Light）的游戏虽然采用了（当时的）现代技术，但却能让人想起 FC 时代的《最终幻想》游戏。正如人们印象中的旧时代游戏一样，本作的故事和人物塑造都相当直白，也就是四名勇者齐心协力拯救世界。刚开始主角被分为两组开始属于他们的冒险，过程中通常会找到临时的队友来充实他们的队伍。在游戏进行一半时，主角们们会再次会合并且可以重新造访所有去过的区域完成新的任务。

游戏的开发者对于哪些部分该保留，哪些部分该舍弃显然有着独特的选择。像是昼夜循环，队友在大地图上列队前行的方式以及角色的背包限制等元素更接近与《勇者斗恶龙》系列。由于游戏中没有太多的过场动画，并且指引通常相当模糊，因此玩家需要花些时间与村民交谈以确认下一个目标。事实上，玩家需要为大多数的战斗调配适当的装备配置，除非玩家遵循指引，否则是不可能提前做好准备。这款游戏最大的争议点就是自动选择机制。攻击时玩家无法选择敌人；治疗时玩家无法选择队友。相反的，这一切都是由游戏预设的行动方案决定的，然而这并不总是正确的。往好的方面想，这至少让游戏节奏变得更轻松。

本作角色培养系统类似于《最终幻想 3》的职业系统。游戏中玩家可以佩戴王冠来获得新的技能，这些技能可以通过寻找特定类型的宝石来升级。全游戏共有 27 个皇冠且每个都有不同能力。然而这些能力并不是永远作用于你的角色身上的，



而且会在你交换王冠时消失。敌人的等级会在游戏后半程进度根据角色进行调控，所以比起升级角色，强化皇冠要更重要。魔法也不是学来的，而是由玩家拥有的魔法书所决定的。

从画面效果来看，本作与《最终幻想 3》重制版非常相近，就连角色设计也都是吉田明彦负责的。尽管 NDS 的分辨率较低，但本作的画风清新可爱，在某些诸如城镇这样的区域中，角色可以像《动物森友会》那样好似奔跑在一颗球体上。游戏音乐有一种复古芯片音乐混合了现代乐器的愉悦感，并且相当不错。

《光之四战士》也面临着《最终幻想 3》同样的问题，那就是《最终幻想 3》与《最终幻想 5》过于相似——尽管后者被《最终幻想5》盖过了风头，但本作最终给人的感觉就像是它是其精神继承者《勇气默示录》的测试版一般。不过这款游戏仍然提供了一种独特的体验，只要你能容忍其身上的种种槽点。



《光之四战士》像是对于 8 位机时代的复古回归，尽管西方 JRPG 玩家并不怀念那个时期。



《最终幻想 7：核心危机》

开发商: Square Enix | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PSP

在《最终幻想 7》项目的所有衍生作品中，《核心危机》无疑是最好的一部，这是一部 PSP 上以克劳德的战友扎克斯作为主角的前传游戏。扎克斯并不是《最终幻想 7》中的主要角色，但本作却让让其成为了一个出色的主角，尤其是成为了克劳德的榜样和偶像。故事开始，扎克斯只是一名有抱负的中层士兵，前去调查一些叛变的小队成员。像是蒂法、尤娜、爱丽丝和曾（妄想小队的成员）都作为配角登场，而克劳德与萨菲罗斯则在本作中扮演着更重要角色。在《最终幻想 7》之前的故事中看到这些角色，能让玩家更清晰地理解后来故事情节，特别是正传中大多部分内容还都是来自一个不可靠的讲述者视角。扎克斯也是一个伟大的角色，与在这个游戏时代被推到聚光灯下的沉闷英雄形成鲜明对比。不幸的是，任何熟悉《最终幻想 7》的人都知道等待他的是一个悲剧结局，而这款游戏的剧情使这些时刻格外刻骨铭心。

游戏所有与《最终幻想7》没有直接联系的方面都更值得怀疑，尤其是反派吉恩斯（Genesis），这是一名无耻且令人感到恼火的 SOLDIER 成员，其现实原型是日本摇滚偶像神威乐斗（Gackt），而其身上唯一显著特征就是引用一首名为《Loveless》的诗。虽然《FFVII》中从未出现过一些元素，但有些部分似乎并不合适。

游戏玩法还改为了指令动作战斗系统，扎克斯是唯一可操作的角色。玩家可以使用方向键选择材料和道具，就像在《王国之心》中一样。按下“攻击”按钮并不会直接攻击，而是命令扎克斯跑向最近的目标敌人，然后攻击他们，这方面有点像早期的“传说”系列。它不仅引入了一种奇怪的(如果很短的话)延迟，还让事情变得太简单了，因为你



一种奇怪的(如果很短的话)延迟，还让事情变得太简单了，因为你只需要按压攻击按钮，然后偶尔闪避即可。游戏中还有一台名为DMW（Digital Mind Wave)的老虎机，它代表扎克斯的想法，能够随机提升状态并施放特殊攻击。这过程是不可预测的，而且还会打断几秒钟的动作，从而破坏战斗节奏。本作流程也采取了线性设计，扎克斯只需要从一个任务来到下一个任务。如果你想花点时间获得一些额外的东西，游戏中还提供了 300 个支线任务，但故事模式的时间不到15个小时，这对于这种类型的故事来说是个不错的长度。

视觉效果比《FFVII》有所改善，所有事物都使用了 3D 模型渲染。角色的模型非常棒，尽管游戏场景有些单调乏味，但是重新光顾《FFVII》的老场景还是挺酷的。石元丈晴负责的几首摇滚风的原创配乐以及许多经典 BGM 的重制都非常出色。

对于那些不喜欢《最终幻想 7》的人来说在，这部作品不存在任何吸引力。毕竟作为粉丝向作为，再加上扎克斯角色自带的亲和力与游戏出色的配乐，完全可以帮助忽视掉游戏的其他问题。



单调的迷宫和战斗系统中的随机元素有点恼人，但扎克斯是一个很棒的角色，故事以一种很好的方式扩展了《最终幻想7》的宇宙。



《最终幻想：零式》（Final Fantasy Type-0）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PSP, PS4, WIN

《最终幻想：零式》作为“新水晶传说”系列项目的第二款游戏，与前作《最终幻想 13》并没有太多共同点。然而本作却包含了大量《最终幻想》系列传统元素。游戏的舞台聚焦在一片东方大陆上，此处四个王国因为元素水晶的力量而陷入纷争。其中也涉及到了“召唤兽”（Eidolons）和“路希”（l’cie），玩家可以在游戏中饲养陆行鸟和莫古力。玩家操控的是游戏中精英小队“零班”的成员，他们同属于一所名为朱雀魔导院（Vermillion Peristylium）的军事学校，这里有点类似于《最终幻想 8》里的 SeeD，只不过本作故事主要围绕着战争与校园，而不是《FF8》的发展方向。

《最终幻想》系列在很大程度上非常善于塑造主角和利用冲突解释世界观。但不凑巧的是，《最终幻想：零式》则成为《最终幻想 13》那灾难般叙事方式的受害者，而且在某些方面更是有过之而无不及。在零班加入战场之前，故事以一个宏大的过场动画开篇。班级中总共有 14 人，并且以其中 12 人以不同的牌组进行组合，剩下的蕾姆（Rem）和马奇纳（Machina）则是名义上的主角。但此时玩家并没有被介绍团队中的任何成员或是任何角色，所以这真的很难让人去关心任何一个角色。游戏校服的设计非常酷，其是它们独特的红色斗篷，但它们中的大多数都可以通过“创建角色”功能拼凑在一起。对于一款《最终幻想》游戏来说，这款游戏也很暴力，这可以从它的“Mature”分级中看出。

游戏的大部分内容分为上学和执行实际任务两部分，你可以在学校探索并完成支线任务。与《核心危机》不同的是，学校外有一个小型的大地图，你可以在城市之间冒险。这也可以作为一些简单的即时战略战斗的战场，在其中你可以指挥并与军队并肩作战，夺取不同的领土。





战斗系统与《核心危机》一样采用了实时指令动作战斗系统。玩家要操控一名角色与其余两名 AI 队友并肩作战，而其余角色则最为备选。每个角色都有自己独特的战斗风格——剑、枪、乐器、纸牌、链鞭等等——所以有很多种类，但战斗手感差且没有乐趣。游戏场景重复，虽然故事最终会朝着你所期待的《最终幻想》游戏最混乱的方向一路狂奔，但糟糕的故事叙述却让人难以投入其中。

《最终幻想：零式》最初是一款只在日本发售的 PSP 游戏，直到2015年才进入国际市场在 PS4 和 Windows 上发售。然而当最初适配便携设备的设计在被放大到高分辨率时，看起来简直是灾难。总的来说，本作中有许多非常酷炫的想法并且被执行的很好。至少石元丈晴那极富个性的旋律与一些戏剧性的管弦乐相结合的配乐还是很出色的。

这几年来，随着销售商的大力鼓吹下，《最终幻想：零式》又成为了一款《最终幻想》系列的“幻之神作”。至少在高清版本发布之前，人们开始玩这款游戏就是想一探究竟。



《最终幻想：水晶编年史》

开发商: Square | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GC, DS, WII, PS4, NSW, IOS, AND

21 世纪初，Square 陷入到电影《最终幻想：灵魂深处》（Final Fantasy: The Spirits Within）票房惨败的泥潭中，公司的财务状况受到了严重影响。在索尼家成功但要求严苛的主机平台上的游戏虽然带到了收入，但其他收入源却赔个底朝天。尽管 Square 投资了万代家的 Wonderswan，但该掌机很快便被任天堂的 GBA 给淘汰了。在 PS1 上发售《最终幻想 7》几乎和任天堂闹掰，现在 GBA（一个潜在的完美契合移植 16 位机游戏的平台）又基本没了希望。然而任天堂似乎并不反对拥有一款优秀的 Square RPG 游戏，随之二者达成了协议——Square 获许在 GBA 上开发游戏，但也可以在 NGC 上开发。为了规避和索尼签署的排他协议，他们成立了一个独立的工作室——一家任天堂提供开发资金，Square 持股 49%，“沙迦”系列缔造者河津秋敏持股 51% 的游戏开发工作室——打算为任天堂精美的家用主机平台开发一款游戏。

《最终幻想：水晶编年史》（Final Fantasy: Crystal Chronicles）是 Square 为 NGC 平台开发的唯一一款游戏，虽然保持了预期的质量，但游戏的表现、叙事风格和各项设计都偏离了既有的《最终幻想》模式。虽然制作人是河津秋敏，但系列《最终幻想 9》的许多元老都参与了游戏的创作，其中包括青木和彦(导演)，板鼻利幸（角色设计）以及纸山满（主程）。配乐主要由谷冈久美作曲，使用了文艺复兴和中世纪时期的乐器;片头曲“Kaze No Ne”由藤本雅伊用日语演唱，唐娜•伯克用英语演唱。



虽然《水晶编年史》保留了一些诸如魔法名称和怪物设计等系列的关系元素，但其他部分却大不相同。本作摒弃了 RPG 要素——没有升级系统。没有 MP，玩家的能量是用小心来衡量的，没有回合制战斗——因此《水晶编年史》更像是一款动作冒险游戏。本作中还出现了四个全新的种族：类人的“库拉瓦特”（Clavat）、如野兽般的“塞尔奇”（Selkie）、矮小却强大的“利尔提”（Lilty）以及擅长魔法的“优克”（Yuke），玩家可以从中挑选并命名为自己的角色。本作更侧重于多人游戏体验的部分也较容易成为最具争议性的元素，因为你不能只是邀请朋友过来玩，然后插入一些额外的控制器。相反，每个玩家都需要通过连接线将自己的 GBA 连接到 NGC 上，虽然过程很麻烦，但实际效果很好。每个玩家都有可以与他人分享的信息:怪物的弱点和关卡地图会显示在个人屏幕上，像是每个玩家的秘密目标就能决定谁能在关卡完成后首先获得战利品一样。



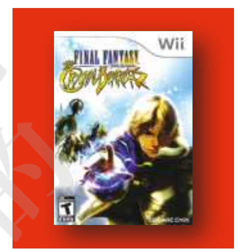
虽然Square在PlayStation 2上保留了主系列的单机《最终幻想》，但GameCube 上却推出了这款可爱的小型多人游戏。

尽管如此，这一设计理念仍很难传达给用户，特别是因为当时许多评论者抱怨不仅要购买游戏，还要购买 4 个 GBA 掌机和连接线。另一个有争议的元素是水晶圣杯，通常被称为“杯子”。由于整个世界都笼罩在有毒的瘴气中，每名玩家都必须随身携带一个圣杯来抵御毒素。这是一种让能玩家保持紧密联系的巧妙游戏设计。单人冒险时，会有一个莫古力帮忙拿着圣杯；然而在多人模式中，将会有一个玩家负责专门拿着圣杯，并且必须在加入战斗之前放下它。

尽管有这些特点，《水晶编年史》还是卖得很好，并且虏获相当多的粉丝，这不仅让本作在当前时代硬件上推出重制版，而且还在任天堂上的 NDS 和 WII 催生出一些列续作。

第一款续作《命运之戒》（Ring of Fates）于 2007 年在 NDS 上发布。本作是初代游戏的前作，故事发生在瘴气笼罩大陆的几千年前。这款掌机冒险游戏更加强调故事和角色，同时也融入了经验值等经典 RPG 元素。这类经典的 DS 游戏通常会使用一些触屏技巧：玩家可以在上下屏幕之间切换主屏幕，以便通过触控笔发起攻击。本作的导演是纸山满，他在第一款游戏中担任主程序员。他还执导了 2009 年发行的第二部续集《时之回声》（Echoes of Time），这代与《命运之戒》非常相似，但更强调多人玩法，并且允许 NDS 与 Wii 玩家之间实现本地多人合作。后一个版本便是一个有趣的例子:比起使用更强大的 Wii 主机硬件，《时之回声》使用了与 DS 游戏相同的美术资源，并呈现在掌机的两块独立的屏幕上。





任天堂 Wii 上的《水晶信差》与催生它的 GameCube 游戏完全不同，虽然它很不错，但也未能获得成功。

面向任天堂的 WiiWare 服务，Square制作了两款衍生游戏《小国王与约束之国》（My Life as a King，2008）和《光与暗之公主与征服世界的塔》（My Life as a Dark Lord，2009）.这两款游戏玩法更倾向于即时战略和模拟经营，被认为是该服务上最复杂的游戏。第一款游戏还附带了一款名为《小国王-大家的国度》（My Life as a King - everybody’s Kingdom）的网页游戏。

该系列在 2009 年以《最终幻想水晶编年史:水晶信差》（Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers）告终，这是一款 Wii 独占的单人游戏，故事发生在 NGC 那一作的不久之后，并且避开了之前游戏中可爱的美术风格，转而支持更自然比例的角色。这是一款大胆且自由的冒险游戏，由于 Wii 在非硬核玩家中的普及率致使制作团队将游戏面向更多的休闲玩家并加入了 WiiMote 瞄准等典型的 Wii 功能。尽管呈现精美且情节良好，但一般的评价与糟糕的销量还是让这个系列早早结束。

《最终幻想：时空水晶》（Final Fantasy Dimensions）

开发商: Square | 发售年份: 2010 | 涉及平台: MOB, IOS, AND

除了将老游戏移植到手机平台外，Square 还曾尝试制作了一些复古风格的作品。在没必要存在的续作《最终幻想 4：月之归还》（Final Fantasy IV: The After Years）之后，他们决定制作一款回归原点的游戏《最终幻想：时空水晶》（Final Fantasy Dimensions）。虽然这是一款原创游戏，但游戏玩法和整体风格都是以 SNES 时期的系列游戏作为基础，乃至使用了粉丝们最推崇的《最终幻想 5》中的职业系统。玩家将要控制光之战士与暗之战士两队人马，并且小队中每个角色的职业都是可以自由选择的。角色和故事并不是特别值得关注，而游戏难看的贴图（这是唯一一款英文独占的）在高清分辨率效果下显得十分糟糕，给人一种业余的 RPG maker 风格的感觉。不过游戏的原声还是非常不错的，而且这确实是一款怀旧向的复古游戏。

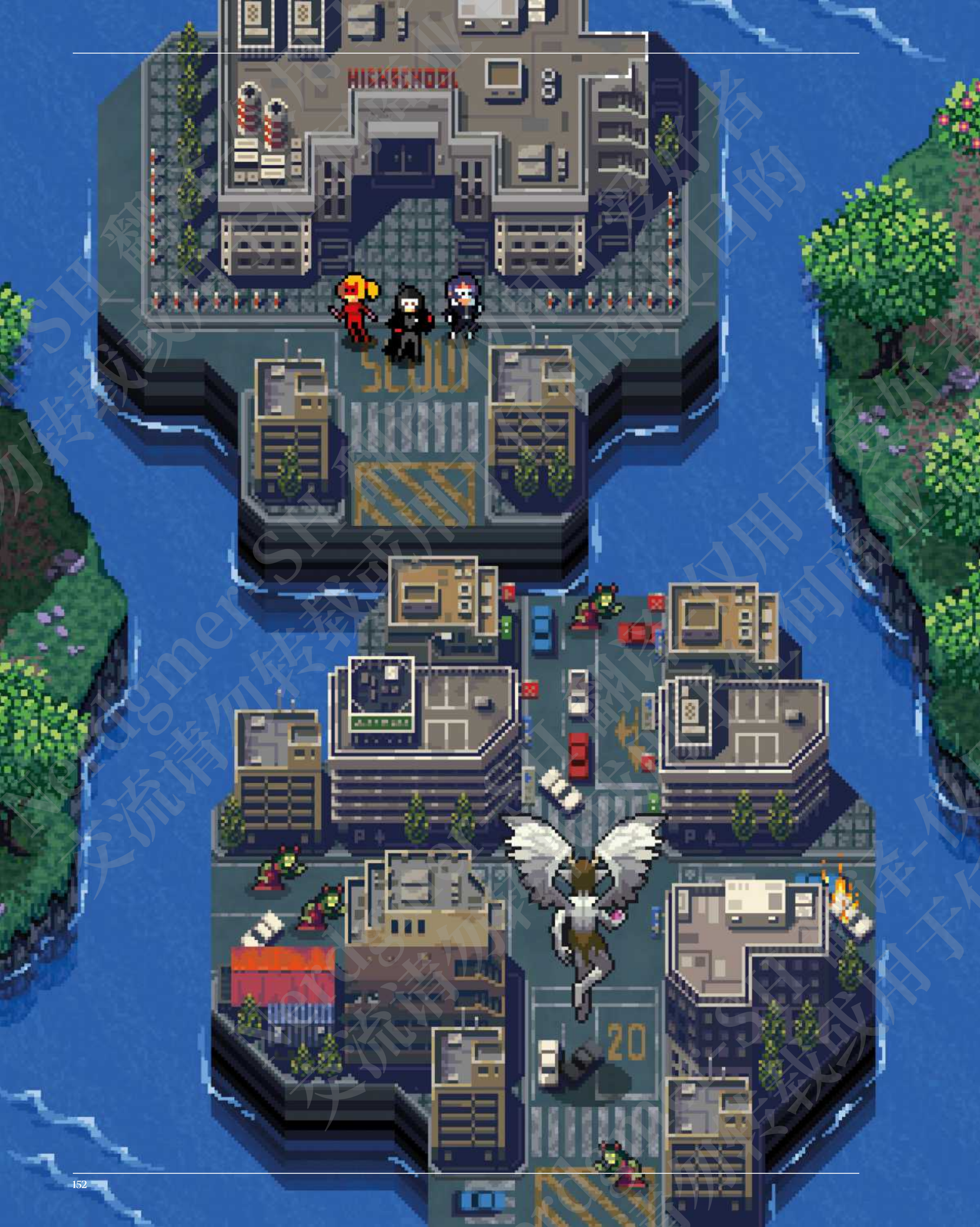
续作也基本上与它没啥关系，因为该作最初企划是





一款免费的社交性 RPG，后来被改成了一款买断制的产品。游戏看起来更现代，但其重心完全放在了战斗上，所以感觉上不太像典型的 RPG。本作的导演时田贵司也系列的一员老蒋，游戏的故事灵感来自于《超时空之钥》的续作《时空之轮》，但游戏的最终成品是真的没啥意思。

这两款手机游戏并不是老游戏的升级版，但它们确实提供了新的冒险体验。


HIGHSCHOOL
20

《真女神转生&女神异闻录》

1986 年西谷史（Aya Nishitani）创作了小说《数码恶魔物语：女神转生》（Digital Devil Story: Megami Tensei），该小说讲述了一个关于使用电脑开启魔界之门的故事。其像是斯蒂芬金的恐怖故事一样，虽俗气，却也迎合了当时人们对于新兴技术的焦虑，并且催生了一系列相关的文化衍生产品。

其中就有包括一款由刚刚起步的游戏公司 Atlus 在 FC 平台上推出的游戏。游戏的制作人员都是 PC 平台上 3D 迷宫冒险游戏（例如《巫术》）的爱好者，所以他们打算使用《女神转生》这个 IP 改编一款类似的游戏。玩家将扮演人类角色中岛朱实和白鹭弓子，此外还可以与许多的恶魔敌人进行交谈，并且有机会将其招募进自己的队伍中，然后将多个恶魔融合进而制造出更强大的造物。游戏大获成功，因此催生出续作《女神转生 2》，游戏舞台搬到了末世下恶魔横行的东京，而剩下的人类则在它们的统治下苟延残喘。另一款在 SFC 发售的续作改名为《真女神转生》（Shin Megami Tensei），这也成为了这一日本历史最悠久之一的 RPG 系列的重要转折点。

在这个新颖的后启示录世界背景的基础上，开发者们热衷于尝试各种主题并创造出大量的衍生作品。32 位机平台的《恶魔召唤师》（Devil Summoner）游戏背景设定在现代日本，玩家要控制的是一个超自然侦探小队。PS2 上的“葛叶雷道”系列又是一款衍生游戏的衍生游戏，并且使用了类似的概念，只不过该作将游戏背景设置在了 20 世纪 30 年代的东京。《魔神转生》（Majin Tensei）则是一个类似于《火焰纹章》（Fire Emblem）和《前线任务》（Front Mission）的 SRPG 游戏系列；后来的《恶魔幸存者》（Devil Survivor）也与之类似，但风格上更接近于《皇家骑士团》（Tactics Ogre）。《女神转生外传》（Last Bible）的故事发生在一个奇幻中世纪背景中，而《恶魔之子》（DemiKids）系列则基本上是《真女神转生》和《宝可梦》的混合产物。《真女神转生 if……》（Shin Megami Tensei if……）的主角设定为高中生而非赛博朋克战士，该作反过来又催生了另一个分支《女神异闻录》（Persona）系列。

虽然花了一段时间才流行起来，但《女神异闻录》系列的第三部作品在国际上取得了成功，其中混合了校园社交和迷宫探险元素。而现如今《女神异闻录》的风头盖过了主系列，这也让老玩家懊恼不已。

当然，该系列游戏也是经历了很长时间才发行了海外版本。角色扮演游戏在上世纪 80 年代末到 90 年代初的美国销路举步维艰，在这种情况下一个混合了第一人称地牢探险和复杂的恶魔融合机制的游戏更是如此。该系列的核心理念是让全世界各个地区的神话或宗教中的角色共同存在于一个世界上，这意味着诡计之神洛基可以于圣经中的魔鬼路西法勾肩搭背。但在像美国等其有着他高密度宗教信仰人群的地区，可能就会有麻烦了，因为他们可能会认为这是一种亵渎——游戏中基督教的天使通常作为反派，所以这根本起不了作用。部分衍生作品，例如 GB 上的《真女神转生外传》（Revelations: Demon Slayer）和 PS 上的《女神异闻录》是在 90 年代放行的；直到 2004 年，该系列的第一款硬核游戏《真女神转生 3：夜曲版》（Shin Megami Tensei Nocturne，欧版标题为《路西法的召唤》Lucifer’s Call）才在全球范围内发行。

在相当长的一段时间里，该系列的主要负责人都是由程序员兼设计师的冈田耕史（Kouji “Cozy” Okada）和美术设计师金子一马（Kazuma Kaneko）担任的。然而在 2000 年初二人便开始逐渐减少参与，工作和系列发展方向则由参与了 16 位机时代系列部分游戏开发的策划桥野桂（Katsura Hashino）、美工副岛成记（Shigenori Soejima）和土居政之（Masayuki Doi）接任。金子一马在许多游戏中都获得了赞誉，这主要是因为即使是系列后续游戏也都沿用了他的恶魔设计，其中一些设计更是多年来成为了标志。每一款 RPG 都会有属于自己的吉祥物——《勇者斗恶龙》中的史莱姆、《最终幻想》的陆行鸟和莫古力——所以《真女神转生》和《女神异闻录》也有霜精杰克（Jack Frost），这是一种穿着蓝色小丑服的小雪人，它还有着其他几种类似主题的家族成员。

初代的《真女神转生》作为一款后启示录背景下的赛博朋克题材游戏，要比同时期其他 RPG 游戏更为黑暗。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于交流请勿转载或用于任何商业目的



《数码恶魔物语：女神转生》

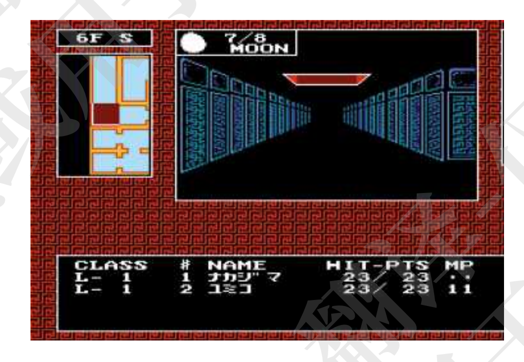
开发商: Atlus | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC, SFC, MOB

在初代《数码恶魔物语：女神转生》（Digital Devil Story: Megami Tensei），一座被唤作“魔宫”（Devilpolis）的宫殿拔地而起。其主人路西法绑架了伊邪那美女神。天才高中生中岛朱实（Akemi Nakajima）动用自己的才能使用电脑召唤了恶魔，与他的同学白鹭弓子（Yumiko Shirasagi）一同前去拯救世界。

本作是系列的第一部作品，《女神转生》也还没有发展出那些被后人熟知的主题元素。游戏一上来的故事相当老套，而重点完全放在迷宫探险和招募恶魔上。开始时玩家可以自定义中岛朱实和白鹭弓子的属性，尽管中岛可以召唤恶魔，但无法使用魔法。游戏的迷宫与传统《巫术》（Wizardry）式地下城不同的是，魔宫并不是一条路走到黑，而是被分割成若干区域的并通过某些地点汇集于一点的大迷宫。每个区域都有一个神话人物把守着——在于路西法进行最终战斗之前，玩家将会遇到米诺陶里诺斯、美杜莎、洛基、赫卡特和赛特。如果你挂掉了，那么该区域的 BOSS 会在游戏的结束画面中嘲笑你。

玩家需要在游戏中时刻留意两种消耗资源。魔币（Macca）是恶魔王国的一种货币，除了在商店使用之外，还可以用于召唤恶魔。魔石（Magnetite）相当于恶魔的“燃料”，取决于玩家队伍的成员数，玩家行动一步都会消耗魔石，这就有效地限制了玩家同时带着太多强大的角色四处跑。玩家还可以收集“回复宝珠”（jewels）用以回复生命值或与恶魔讨价还价。游戏中还有一个月相系统（moon cycle）可以决定恶魔的行为。

由于年代久远，游戏有相当多的粗糙之处。本作中的对话系统非常简单但很大程度上也非常依赖运气，以至于玩家甚至很难招募到第一个新队友。角色一次只能和一只恶魔战斗，尽管它们都是成群



出现。唯一类似自动地图功能的是一个叫做“Mapper”的咒语，但只能显示玩家周围的环境。由于这是一款电池记忆存储时代前的游戏，因此玩家还需要使用密码来记录当前的进度。

游戏的画面非常简单，但与同时期的迷宫探险游戏相比却很有个性，尤其是那些奇怪的商店主（其中一个看起来像《星球大战》里达大师的恶搞版本）和有趣的角色设计。增子司的音乐也很朗朗上口。这款游戏现在玩起来困难是有的，但见识一下这个系列许多经典理念是从何处诞生的也不失一件乐事。

当 Atlus 为 FC 平台开发本作时，Telenet 也在日本家用电脑上推出了他们自己的版本。这是一款使用了类似的概念但与前者完全不相同的游戏，是一款看起来像是街机游戏《圣铠传说》（Gauntlet）的 ARPG。游戏中没有恶魔招募系统，玩家只能操控中岛朱实探索两座巨大的高塔。这是一个有趣的替代方案，但 Atlus 那一版则有着更重要的历史地位。



系列游戏初代主角中岛朱实与白鹭弓子是创世神夫妻伊邪那岐和伊邪那美的转世，他们与洛基和其他的神话人物展开了斗争。



《数码恶魔物语：女神转生 2》

开发商: Atlus | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC, SFC, MOB

《数码恶魔物语：女神转生 2》（Digital Devil Story: Megami Tensei II）一开场便发生了一场核爆炸，核爆摧毁了地球上大部分的地区，并迫使人类迁入地下。在创建完玩家角色及其好友和女主角之后，画面便会切换到游戏中的一款名为《恶魔敢死队》（Devil Busters）的游戏里，其内容与初代游戏惊人地相似。当击败了米诺陶诺斯（Minotau，初代的 BOSS 之一）后玩家将会受到帕祖祖（Pazuzu）的青睐，它会给予玩家与恶魔沟通的能力，并授命玩家与统治东京的生物交战。在主角与好友离开地堡后，他们遇见了被其他民众视为女巫而逃命的女主角。她警告主角帕祖祖实则在欺骗他们——男主角选择相信她，但他的朋友不这么认为，选择脱离团队单干，最终与主角为敌。

虽然 FC 上的初代游戏奠定了该系列的基本格调——取材于神话的恶魔、与恶魔交涉等，但在这款游戏中，《女神转生》系列第一次真正确立了专属的核心卖点，游戏聚焦于了后启示录背景下的东京以及被称为弥赛亚与人类救世主的道德困境。这同时也是一款体量更大的作品，游戏中有着取自现实的大地图可供探索，其中连接了许多现实世界的地点、地下城以及城镇，此外在魔界中还有第二个大地图。虽然该系列此时尚未引入守序（Law）-中立（Neutral）-混沌（Chaos）的结盟分支路线（这要到下一作才会出现），但玩家与好友的决裂方式已经为此打好了提前量。游戏中有两个相互斗争的阵营——基督教式的秩序方弥赛亚（Order）和混沌的邪神崇拜势力。游戏中还有一个关键的剧情分支——在战胜巴尔（Bael）后，是杀是饶将交由玩家选，如果玩家选择放过他，游戏将会开启一条流程更长的结局路线，并最终在 YHVH 与撒旦的战斗中达到高潮。打败创世神的桥段在 JRPG 中不足为奇，但本作中你要面对的是真正的亚布拉罕神祇，即一个浮空的蓝色脑袋。

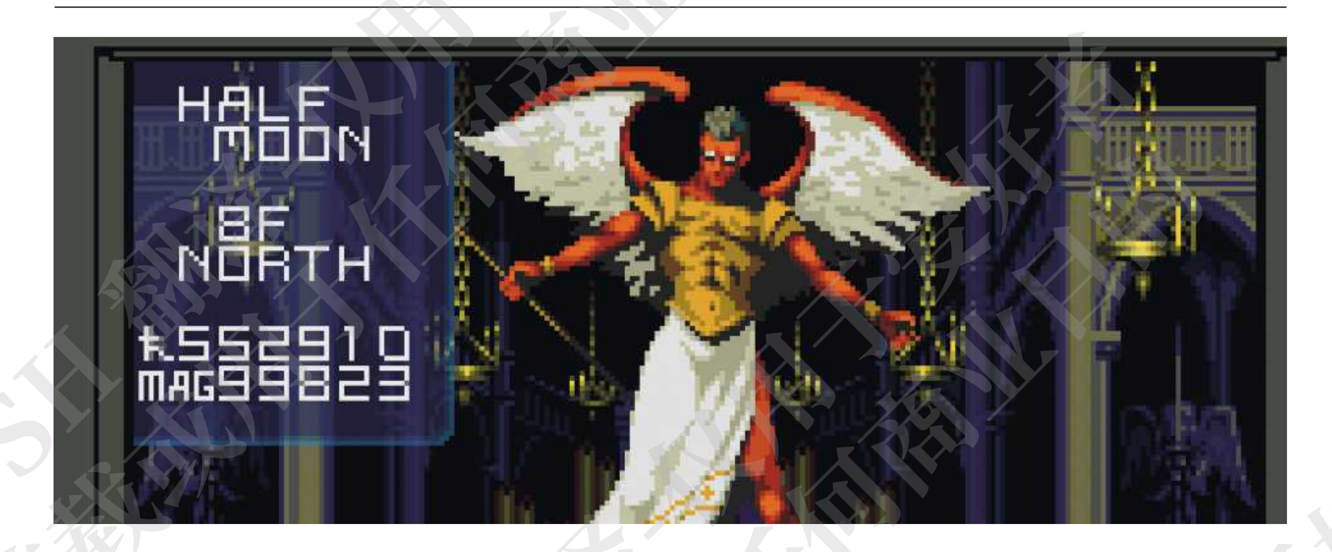


魔宫（Devilpolis）昏暗的走廊在画面上得到了极大的增强，尽管部分区域的配色方案可能有点太亮了。游戏卡带是用的是南梦宫的 163 映射芯片（Namco 163 mapper chip），因此本已非常美妙的音乐得以有了更丰富的发声。虽然本作仍然是一款硬核游戏——许多的交涉环节可能会出差错，之后敌人可能还会叫增员将玩家一波带走——但迷人的背景设定，引人入胜的故事和出色的音乐造就了 8 位机时代最好的 RPG 之一。

这两款 FC 上的游戏后来被重制为《新约女神转生》（Kyuuyaku Megami Tensei）合并在一个 SFC 卡带中。虽然是一款不错的移植作品，但游戏确实在美术上模仿了 SFC 上的《真女神转生》系列游戏，因此丢失了最初 8 位机上独特的美学。



《女神转生 2》就像是《废土》（Wasteland）或《辐射》（Fallout）这类西方 RPG 的日本版，只不过添加了许多神话怪物。



《真女神转生》（Shin Megami Tensei）

开发商: Atlus | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SFC, PCECD, MCD, PS1, GBA, IOS

《女神转生 2》已向我们展示了后启示录时代末日之下的东京，而续作《真女神转生》（Shin Megami Tensei）则思考了导致这种灾难的前因。《真女神转生》的故事开始于平凡的一天，除开发生的一些诸如人口失踪、神秘生物目击事件以及你老妈被恶魔吃掉了等怪奇事件。一个乘坐着轮椅，形象基本上就是在梗史蒂芬霍金（Stephen Hawking）的神秘人找到了男主，交给他一个可以和恶魔交流并且能与那些已经占领城市的怪物交朋友的设备。但很快事情就失去了控制，一个名叫五岛（Gotou）的军国主义疯子发动了政变，而为了遏制恶魔们的暴走，日本被核弹夷为平地。随后时间快进到男主角冒险穿越到被摧毁的东京；他现在肩负起带领人类走向新未来的重任。

《女神转生 2》剧情的关键元素之一便是男女主角和好友的关系变化。与之相对的，在《真女神转生》中玩家可以通过各种行为来尊崇三种不同的阵营——秩序、中立以及混沌。在游戏进行到某个时刻，故事发展会分为三条方向，让玩家与不同的阵营结盟或与一些以前的伙伴发生冲突，此外不同的阵营还决定了能加入我方的恶魔种类。游戏还会对玩家上演障眼法，然后才会揭示哪个女角色才是真女主。其中一些基本情节元素与前作类似——有两个核心冲突的组织——（秩序阵营）弥赛亚教团与其敌人（混乱阵营）盖亚之环，而形形色色的人类角色实则是恶魔伪装的，这些内容在系列游戏中会经常出现。游戏中各种哲思给后启示录背景下的世界带来了更多的深度和神秘性，尽管“最好”的结局是选择中立路线，但这也是最难的结局。



转移到 SFC 平台上让游戏的画面更具冲击力，比起 8 位机时代的高饱和色彩，本作采用了更暗的色调，电吉他版本的原版配乐更是天作之合。至于本作其他部分则依旧非常粗糙——恶魔的对话相当单调，玩家仍然只能在同一时间对抗一种敌人，游戏的平衡性相当糟糕，地图被隐藏在菜单中等等。尽管如此它仍然是一部经典之作，其引人入胜的剧情和压抑的氛围对于一款 SFC 早期游戏来说绝对非常令人印象深刻。

《真女神转生》后来推出了许多的移植版，相较 SFC 波动极大的画面运动，Mega CD和 PS 版的画面移动更为平滑。iOS 版是唯一正式发行了英文版的版本，游戏很大程度上是直接暴力移植的 GBA 版并且加入了 PS 版的升级配乐。虽然触摸屏的界面交互感很差，但还算能用。不幸的是游戏并不兼容较新版本的 iOS 系统。



SFC 版本的美术形象最为经典，其展示了玩家可以操控的各色恶魔，并且比人类敌人还要高大上。

《真女神转生》中处处透露着对于现实事件的影射，比如日本军方负责人五岛原型是历史上的军国主义狂人作家三岛由纪夫；美国大使同时也是魔神托尔化身的杜鲁门原型之一就是美国第三十四任总统哈里·S·杜鲁门。



《真女神转生 2》（Shin Megami Tensei II）

开发商: Atlus | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC, PS1, GBA, IOS

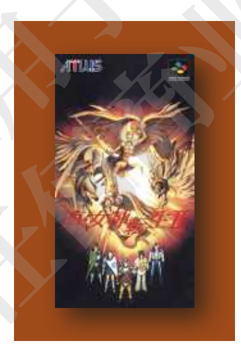
在初代《真女神转生》的中立结局中，主角决定创造一个人们可以自由选择生活和信仰的世界。时间快进到几十年后，便来到了《真女神转生 2》（Shin Megami Tensei II）。不幸的是事态并未如计划中那般发展并且局势再次动荡——秩序方的弥赛亚教团与追随混沌的盖亚信仰者发动了战争。在旧有东京废墟之上，一座全新的城市“千禧东京”拔地而起，而且人们被划分为了位于中央城区的圣徒与瓦尔哈拉（Valhalla）的平民两个阶级。

瓦尔哈拉的情况不容乐观，此处中央的大荧幕上如天气预报般每日报道着恶魔的入侵。在这里我们遇到了咱们的主角，一个没有名字也没有记忆但还有玩家赋予个性的角色。一个老练的角斗士发现正在与恶魔战斗的玩家，于是给咱们起名为“霍克”（Hawk）并收入他的麾下照顾，训练成为了瓦尔哈拉最好的角斗士。当玩家受到来自中央城区的消息时，咱们角斗士生涯被迫结束了——玩家实际上是真名为阿列夫（Aleph）的天选救世主（Messiah），而我们的真正的使命是拯救世界带领全人类前往天堂。当玩家习惯了带入救世主的视角后，便做起了 RPG 中常见的好人好事——拯救村庄、执行寻物任务并与你的敌人，也就是反弥赛亚者战斗——但很快玩家便会意识到中心城区并没有看上去那么简单。这回将再一次取决于玩家的意愿如何来重塑这个末日过后的世界。与前作相比《真女神转生 2》更注重情节叙事，尤其是所有配角的形象也要远比秩序和混沌的划分更为深刻，尤其是女主贝丝（Beth）和博子（Hiroko）。本作也继承了《女神转生 2》的一些元素，比如寻找所罗门的神柱以及最后直面 YHVH。

在原有的基础上本作有了一些改进——玩家终于可以同时面对多种敌人，并且融合恶魔现在可以从父系和母系恶魔那里继承技能。对话系统也得到了些微的拓展，现在恶魔偶尔会问你对生活的感受。游戏还包含了一些界面上的改进，比如只需按一下按键就可以立刻调出地图，而无需在菜单中大海捞针，此外还有个小型的彩色指示条用来表示玩家何时会受到攻击。综上所述，这是一款精彩的续作。



最初登陆 SFC 平台的《真女神转生 2》也在后来得到了与初代类似的 PS 移植版。再一次，通过图像平滑移动效果，游戏画面得到了改善;有些区域已经进行了大改，并且可以选择降低难度级别。不幸的是，游戏第一批发行的版本存在着严重的运行问题，虽然后续发布了稳定版，但由于二者在包装上没有任何区别，所以想要找正确的版本可能相对困难。游戏还发售了 GBA 版和智能手机版，不过这些版本都没正式的英文版本。



当世界被摧毁后，社会重建会发生什么?这就是《真女神转生 2》想要回答的问题。

《真女神转生 2》的融入了赛博朋克和神秘主义的后启示录世界观，以及其中部分炸裂的情节转折在当时的 JRPG 中都属于独树一帜的存在。



《真女神转生 if》（Shin Megami Tensei if…）

开发商: Atlus | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC, PS1, IOS

《真女神转生 if》（Shin Megami Tensei if…）是一个探讨了假如初代《真女神转生》中东京未被毁灭又会发生什么故事的旁支剧情。故事中轻子坂高中（Karukozaka）被神秘的力量拖入了恶魔的王国“魔界”（Makai）。如果学校外部奇怪的虚空还不够，那么你还会看到一个名为狭间伟出夫的学生的幻象，他称自己为魔界的统治者。你可以在恶魔的世界里冒险，调查狭间伟出夫在其中是何身份，拯救你自己兴许还能拯救你的学校。

魔界依照着七宗罪中的五罪划分为五个世界。例如在贪婪界中拾取的宝物越多，BOSS 妖狐（Chefei）的力量就会越强。最可怕的要数暴食界，玩家需要缩小自己被恶魔欧斯卡（Orcus）吃掉才能从其体内击败他。本作仍然保留了系列一贯的诡异幽默感，尤其是游戏中邪恶的化学老师大槻（Otsuki），随着每次相遇他都会改造自己的身体直至只剩个人类脑袋按在巨大的机械之上。

角色的重定义系统也有点不一样，因为本作中玩家可以将主角设置为男性或女性（部分剧情会有略微的不同）并且他们的起始属性是由一个令人毛骨悚然的算命机器给出的问题决定的。然后，玩家可以选择与三个同学中的一个组队(第四人在随后的游戏中可用)。玩家的选择将改变游戏的进程，带你穿越不同的迷宫并最终决定结局。所以虽然《SMT if》流程比系列其他游戏要短的多，但它至少具有重复游玩价值。

另一个加入的核心系统是守护灵系统（Guardian System）。当一个人类角色被杀死时，他们会被授予一个守护者之灵，当角色升级就像先前的 16 位机游戏一样，本作也推出了 PS 版。此外还有一个只在日本发售的由狭间伟出夫担任主角的前传游戏。这两部作品也都没有正是发行过英文版。色将失去魔法技能。这也会改变人类同伴的魔法技能。系统很有趣但就是有点奇怪，毕竟必须要杀死自己才能改变守护灵。



游戏大部分内容都是基于《真女神转生 2》的引擎开发的，重复利用了后者大部分的原声音乐与一些图像素材，所以本作看起来更像是一个资料片而不是真正的续作。虽然与进行恶魔崇拜的教授战斗很有意思，但《SMT if》缺少了另两款 SFC 上游戏的情节驱动与哲学困境。尽管如此高中题材与守护灵系统都为后来的《女神异闻录》（Persona）系列奠定了基础。（值得注意的是本作女版主角的名字后来改为内田环 ，并出现在了《女神异闻录 2》中。

就像先前的 16 位机游戏一样，本作也推出了 PS 版。此外还有一个只在日本发售的由狭间伟出夫担任主角的前传游戏。这两部作品也都没有正是发行过英文版。



《真女神转生 if》为后续 PS1 时期的《女神异闻录》奠定了基调。本作的女性版主角甚至以内田环作为名字出现在了《女神异闻录》1 和 2 中。

实际上官方并未敲定自选主角的名字和性别，出现在小说与漫画中的男版主人公名字叫做青木仁或秋山，而《女神异闻录》则默认《SMT if》的女版主人公内田环。至于二者关系，可以简单地理解为平行宇宙中经历不同事件的同一个人。



《真女神转生 3：夜曲版》

开发商: Atlus | 发售年份: 2003 | 涉及平台: PS2, NSW, PS4

《真女神转生》主系列跳过了 32 位机平台，主要是因为 Atlus 将重心转移向《恶魔召唤师》（Devil Summoner）和《女神异闻录》（Persona）等衍生作品的开发。但在 PS2 上的第三作中，他们再次回归到后启示录末日背景，尽管这次采用了完全不同的视角。世界仍然迎来终焉，但设定上并非是毁灭而处于一种呈现为轮回中的关键阶段。就如同系列的其他作品一样，东京是这次创世的中心，因为所有的一切都被包裹在了一个叫做“受胎”的球体世界中。只有极个别的人类幸存下来，而他们则必须在这个恶魔横行的世界中找到属于自己的创世之道。秩序、中立和混沌等阵营转换为了仅剩人类角色所持有的的各种“真理”。冰川（Musubi）的真理是让万物归一；在新田勇（Musubi）构想的世界中每个人都可以活出自我；而橘千晶的则是弱肉强食适者生存。主角可以协助他们其中一人来重塑世界，或者拒绝所有人以其他的方式来改变现状。

《真女神转生 3：夜曲版》（Shin Megami Tensei: Nocturne，欧版则称为《Lucifer’s Call》）转为了全 3D 画面，自然地相较于 32 位机上的《女神异闻录》和《恶魔召唤师》来说是一个天文数字级的进步。游戏中的区域包括熟悉其如地狱般的东京景象，反常识的巨大建筑群也为这个世界带来了之前游戏中无法想象的存在。3D 建模完美呈现了金子一马的恶魔设计，尽管总体数量遭到了阉割。目黑将司负责的本作音乐，伴随着游戏中各场不同的战斗与扭曲的吟唱，在硬核摇滚与忧伤的曲调间来回切换。

本作仍然强调了迷宫探险的属性，随机遭遇战几乎无处不在（译者注：整个游戏宛如一个巨大的迷宫），甚至是城镇中。由于主角现在处于魔人



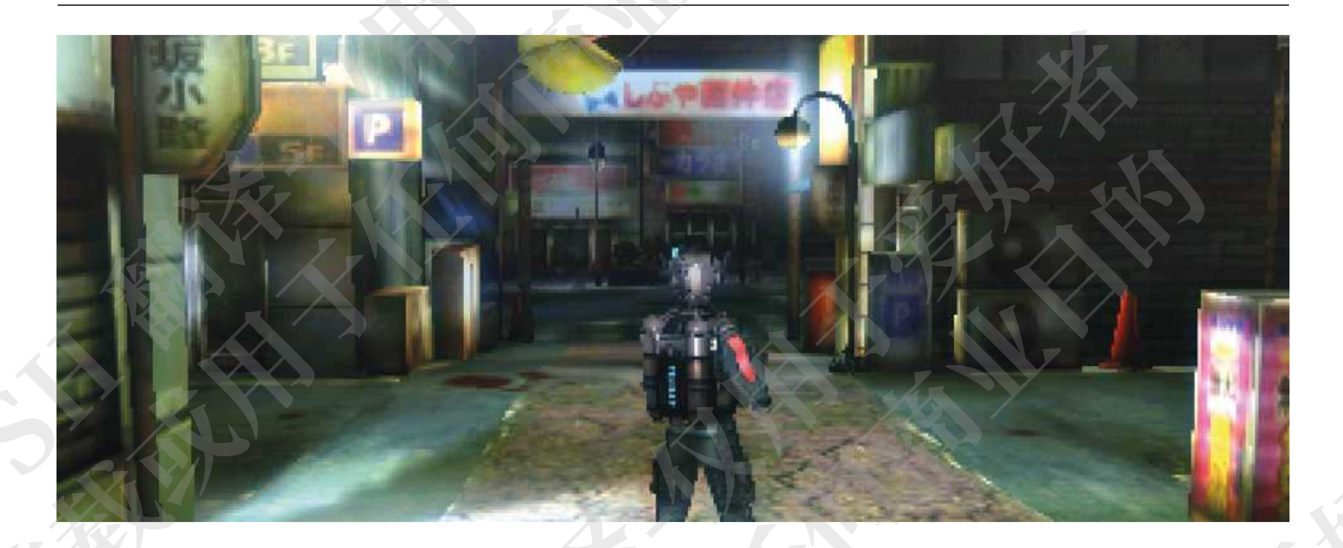
（也就是半恶魔）状态，所以他可以使用各种魔法，而之前《SMT》系列之前作品中的主角只能依靠他们的恶魔队友。本作加入了新的 PST（Press Turn system）系统，即造成相应的弱点属性伤害便会让我方获得一次额外的回合，相反若是敌人使用了强大的法术或是偷袭攻击则会让我方失去一回合。这些规则既适用于玩家也适用于电脑，组建一支具有强大进攻和防守能力的恶魔团队至关重要。以前用来给恶魔提供行动力的魔磁矿也被取消了。

《夜曲版》是主系列中第一款在海外发行的的游戏，尽管英文版实际上就是基于《狂热版》（Maniax）的修订版。其中包括了各种的平衡调整，但也有一些从前作中回归的 BOSS。包括最臭名昭著的“斗牛士”。虽然只出现在游戏的前几个小时的流程中，但对于那些不熟悉游戏属性和强化技能的玩家来说，其难度陡增，尽管对于熟悉这款游戏的人来说只是小意思。该版本中还与 Capcom 游戏《鬼泣》系列的但丁 进行了一次过于直白的联动，不过这在当时有着一定的意义。



《真女神转生 3：夜曲版》（**Shin Megami Tensei: Nocturne**）感觉就像是该系列的软重启，将该系列的各个方面都融合在一起，努力使其现代化。**PTS** 战斗系统的变体也出现在了后续的许多游戏中。

狂热版中由于故事背景（错综复杂的作品时间线）有着一定的联系，所以联动的角色是《恶魔召唤师》中的葛叶雷道，不过由于作品知名度问题，《夜曲版》中改为了但丁。而后续的重制版中则改为了 DLC 形式，由于《葛叶雷道》的故事背景出于历史原因可能会被韩国等国家抵制，所以亚洲版只有但丁这一个角色。



《真女神转生 4》（Shin Megami Tensei IV）

开发商: Atlus | 发售年份: 2013 | 涉及平台: 3DS

Atlus 在 PS2 时期更多的力气都花在了制作诸如《恶魔召唤师：葛叶雷道》（Devil Summoner Raidou Kuzunoha）和《数码恶魔传说》（Digital Devil Saga）等《真女神转生》的衍生游戏中，而其中真正取得成功只有《女生异闻录 3》和《女神异闻录 4》。他们几乎完全放弃了第一世代的高清主机转投便携设备平台。继在 NDS 上推出第一人称 DRPG 《奇妙之旅》（Strange Journey）之后，Atlus 又回归了主系列，在 3DS 上推出了《真女神转生 4》（Shin Megami Tensei IV）。

在本作中玩家扮演的不再一个普通的男孩，而是一名皇家武士，他隶属于一个生活在东京废墟之上的庇护所中的武士团体。他们视地表生活的人为污秽，但最终不得不进入“地下”探索这个神魔共存的世界。男主身边还有另外三名武士——分别为秩序和混沌方的代表乔纳森（Jonathan）和沃尔特（Walter）以及女主伊莎贝尔（Isabeau）。

游戏新老结合的设计，让我们不由想起古早时期的 RPG，特别是 SFC 时代的系列游戏。本作故事内容占比较少，但取决于玩家花了多少时间与 NPC 交谈或作支线任务以了解更多关于人类的残存信息。与前作游戏大致相同，本作人类方大致可以划分为两个组织“盖亚之环”（Ring of Gaea）以及一个基本上是由恶魔猎人组成的黑帮“阿修罗界”（Ashura-kai）。本作也参考了前作许多作品，甚至包括《奇妙之旅》中的 Demonica 套装。从游戏机制上看，《女神异闻录》的成功让本作进一步降低了游玩门槛——探索全程使用第三人称视角，恶魔融合也是史上最简单的，随机战斗变为了可视化遇敌，失败的惩罚也很轻。即时是其他 RPG 中不多见的第一人称视角战斗，也会添加一些时髦的特效，如风咒将敌人从屏幕上吹走。依旧是



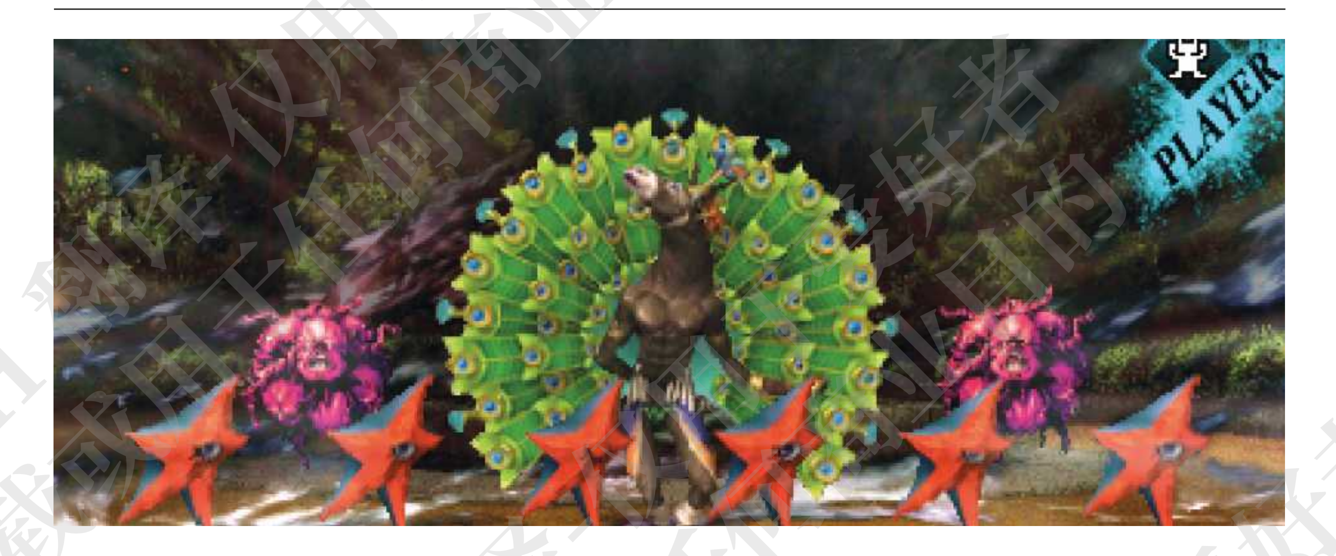
熟悉的 PTS 系统，也添加了一个新的状态-坏笑（Smirk），为成功的攻击提供额外的效果。

《真女神转生 4》在情绪调动上非常出色。3DS 的画面效果虽不及 PS2 上的前作，但东京仍然是一个出彩的核心区域。结合了早期游戏中经典的重金属摇滚和约翰卡朋特电影式合成器风格的配乐强化了游戏的体验。虽说地图上的导航系统挺令人迷惑的，但音乐可以让你放开手脚，全身心地投入到游戏中。

然而在回归系列初心的过程中，游戏也有不少地方让人觉得不进反退。虽然《夜曲版》中的“真理”选择被换回了早期的秩序、中立和混沌的阵营选择，但游戏的主题以及政治方面的内容却远没有前作那么大胆了。游戏迷宫的数量很少，虽然故事发生了一些有趣的转折，比如看到被秩序方或混沌方摧毁的新东京，但单薄的人物塑造让它感觉很平淡。难度平衡也很奇怪，因为序章的地下城比游戏的其他部分更难，但随着技能的积累，一切都变得相当简单。总的来说，它仍然是一款相当不错的游戏，但它从未充分发挥其潜力。



《真女神转生 4》一次是对于系列前作游戏的刻板致敬，而对于没玩过前作的西方玩家来说，所有梗都毫无意义。



《真女神转生 4F》

开发商: Atlus | 发售年份: 2016 | 涉及平台: 3DS

Atlus 大多数的 RPG 都会在后续发售一些增强版，例如《女神异闻录 4 黄金版》（Persona 4 Golden）。反倒是《真女神转生 4》推出了一个副标题为《启示录》（Apocalypse）的资料片性质的伪续作。尽管复用了原版 3DS 游戏中许多的场景和资源，但从技术上讲这是一个包含全新任务的新故事。

故事要从《SMT 4》的中立结局讲起。玩家要扮演一个名叫“无名”（Nanashi，字面意思是“无名”）的东京人，他与自己的女性朋友“朝日”（Asahi）一同加入到恶魔猎人的队伍中。然而命运对于他们是残酷的，无名他们早早命丧于恶魔之手，但无名却被古老的神明达戈达（Dagda）复活沦为奴仆供它驱使。无名被操控释放大黑天（Krishna），大黑天则联合一众其他宗教的神明对梅卡巴（Merkabah）和路西法（Lucifer）发动了反攻。这让东京的局势变得更加糟糕，他们现在不得不与一条名为舍沙（Shesha，印度教神明）的巨型火蛇战斗，然而无名和他的小队为了弥补犯下的过错，决定彻底拯救东京。

Atlus 清楚地意识到了《SMT4》中的配角乏味可陈，所以本作中配角的戏份得到大大的加强。其中一些是前作中的小角色，包括了装备步枪和长靴对抗邪恶的妖精女王“希美”（Nozomi）；自暴自弃的武士幽灵纳瓦拉（Navarre）；阿修罗界的年轻成员哈利路亚（Hallelujah）；另一个（还活着的）皇家武士加斯顿（Gaston），还有刺客少女“土岐”（Toki）。通称为“弗林”（Flynn）《SMT4》的主角和女主伊莎贝尔（Isabeau）在本作中扮演着重要角色。沃尔特（Walter）和乔纳森（Jonathan）与天使和恶魔结盟，所以他们成了玩家敌人。



虽然配角们比以前有趣多了，但他们活泼的性格与《真女神转生》一贯的的黑暗风格并不搭。当“朝日”和“土岐”对主角献殷勤时，不难看出此处的文本受到了《女神异闻录》很大的影响，尽管阐述的剧情要更好，但比起原版《SMT4》要更不真实。甚至还有一个海滩剧情，好在只是个 DLC。秩序和混沌两个结局从技术角度而言是相当糟糕的结局，相反，游戏会询问你是想与朋友联手杀死达戈达，还是接受达戈达的力量并杀死所有人，这就未免在“羁绊的力量”和“致郁风格”上矫枉过正，这显然是缺少细节的铺垫从而影响整体剧本的结果。

好在游戏大部分内容得到了实质性的改进。战斗系统基本保持原样，除了对于“坏笑”系统进行了调整；游戏还提供了一些非常棒的 BOSS 战，难度曲线也很平衡。迷宫的数量和长度有所增加（虽然最后两个太长了）。有些场景过于空旷，这是由于这些场景从原版游戏中复制过来后未添加任何有趣内容所导致的。除此之外，本作提供了比前作更精致的游戏体验，如果你能接受本作在经典部分缺少的真实性的话，那么这个故事还是相当不错的。



多方而言，《SMT4F》比前作要好不少，但游戏剧情的某些方面还是暴露了 Atlus 并不清楚该如何编写一款现代化的《真女神转生》故事



《真女神转生：恶魔召唤师》

开发商: Atlus | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SAT, PSP

32 位机时期的第一款《真女神转生》系列游戏《恶魔召唤师》（Shin Megami Tensei: Devil Summoner）于 1995 年登陆世嘉土星平台。与原系列的后启示录背景不同的是，本作背景以《X 档案》（X-Files）等科幻电视剧为灵感，发生在恶魔自由横行的现代日本郊区。故事开篇主角与女友约会时遭遇了恶魔袭击。别担心，你会被一个温文尔雅的恶魔猎人"葛叶"（Kyouji）搭救。不幸的是在这次见义勇为后不久葛叶便因未知原因被杀害了。然而事态对你来说也不算顺利——你很快便被一个叫做西德（Sid）疯子绑架并被谋杀。然而死后你的灵魂却出乎意料地回到现实并附在葛叶身体中复活。待你爬出停尸房后，你抄起你的 GUMP（一种能召唤恶魔的手枪，虽然听起来很傻，但它确实是枪- gun 和电脑-computer 合成词的缩写）与你的搭档雷（Rei）一同试图寻觅恶魔俯身的秘密，以及夺回自己原有身体的办法。

更换到一个性能更强大的平台为画面进行实质性升级提供了条件。本作中 3D 的迷宫得以全屏展示并有了动画，尽管这是土星平台，但运行效率依旧不稳定且视距也很短。战斗的总体流程比之前的游戏要慢，自动战斗尤其乏味。敌人的图像乏善可陈，主要是因为看起来几乎没有运动动画而且像素还模糊，背景还经常模糊化处理。遇敌动画相当的酷炫，因为当你遇到敌人时，背景的墙壁和地板会退到远处。尽管如此，对于世嘉的新平台，显然 Atlus 了解到的还只是皮毛。

对话系统也得以拓展，因为本作中恶魔会问一些已有的问题并且需要特定的答案，尽管这些问题快就会重复出现。本作中加入的恶魔忠诚度系统优劣有待商榷。玩家需要通过不断地使用它们喜欢的招式来取悦自己的恶魔，否则你将无法直接控制它们的攻击。在最糟糕的情况下，他们会完全无视玩家的命令，甚至离开你的队伍。这是一种赋予游戏深度的尝试，但它却增加了更多的趣味性。本作中也取消了多阵营路线选择和结局，因为玩家的阵营只能决定哪些恶魔可以加入到你的队伍中。迷宫也会变得非常困难。



很难评价《恶魔召唤师》是一次多么好的初次尝试，因为它有着很多明显的技术问题，忠诚系统异常的折磨人，而且它的续作《灵魂骇客》的故事则要好得多。但游戏依然十分受欢迎，乃至被移到了 PSP 上，尽管除了让恶魔忠诚度变得不那么烦人，对于一些裸露画面进行遮盖，以及对于稳定性的改变外，该作基本没有任何改进。这两个版本也都没有被翻译成英文版。



《恶魔召唤》附有一张名为《Akuma Zensho》（"恶魔纲要"）的附录，其中详细介绍了游戏中的所有恶魔。后来的作品将这一点直接融入到游戏中。



《恶魔召唤师：灵魂骇客》

开发商: Atlus | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SAT, PS1, 3DS

《恶魔召唤师：灵魂骇客》（Devil Summoner: Soul Hackers）的故事发生在奄美市，此处是阿尔贡软件公司（Algon Soft）的总部，该公司推出了一款名为“Paradigm X”的全新虚拟现实游戏。然而某种怪异的故障致使用户遇害，而罪魁祸首不用猜也知道是恶魔。主角和他的朋友瞳（Hitomi）在被相对和善的恶魔 Nemissa 附身后，为了查明真相加入到一个名为“幽灵”（Spookies）的黑客组织中。

在这个续作中几乎所有内容都要比初代的《恶魔召唤师》有所改进。本作保留了战斗系统中的“忠诚度”设定，但没有那么严格，从技术角度来看更合理，难度也更平衡。古怪的配角与反派阵容也得以延续，这次甚至出现了一只会说人话的天才猿猴以及一个 GUMP 是吉他的摇滚歌手卡罗尔・J（Carol J）。“幽灵”的首领形象显然参考了《X档案》中的福克斯・穆德（Fox Mulder），而阿尔贡软件的总裁角仓（Kadokura）则基本上就是一个邪恶版的比尔・盖茨（Bill Gates，而前者名字发音里也包含了“gate”）。“幽灵”组织的成员也在故事中扮演了重要角色，在这个被流行病困扰的城市中带来了额外的情感共鸣。由于瞳和 Nemissa 经常为身体控制权而斗嘴，再加上他们截然不同的性格，所以他们是一对有趣的搭档。葛叶（Kyouji，或者确切的说是寄宿在他身体里的那位）和雷（Rei）也会登场，不过《灵魂骇客》与前作的故事完全不同，所以即使没玩过前作也不会有太多损失。

本作受到了美国土著神话的影响，因为主人公在一个声音的引导下进行了一些灵魂探索，他回到过去，在另一个恶魔召唤师死亡前的最后时刻短暂地寄居在他们的灵魂里。虽然这些内容提供了如何前进的线索，但不幸的是它们没有得到充分利用，这部分只出现了三回，而且流程很短。一些独特且反常的设定在虚拟现实的背景下得以实现，包括形式棋盘的场景以及与海豚战斗，尽管许多场景仍然只是仓库和办公楼。



最为上世纪 90 年代末的产物，《灵魂骇客》就像是一部年代剧——游戏畅想了互联网在不久的未来会是什么样子，而当时互联网才刚刚想起。这款游戏最初发售于世嘉土星平台，后来被移植到了 PS1 上，后者加入了一个最初只能通过从 Atlus 获取稀有的附加光盘才能解锁额外的迷宫阿。这系列前两作都只在日本发售，但本作在 3DS 上推出了重制版并全球发行。游戏加入了全对话配音以及一些与《葛叶雷道》相关的隐藏 BOSS，还有各式各样的黑客技能，但基本上等同于用来关闭游戏一些更烦人的设计的作弊码，例如取消魔磁矿（Magnetite）的需求。该系列在《真女神转生 3》中抛弃了这一点，所以这有助于让游戏感觉更现代。



《灵魂骇客》又回到了“如果电脑科技是邪恶的呢？”的主题，只不过本作聚焦于蓬勃发展的互联网。有些内容更多显得幼稚而不是恐怖，不过倒也挺受用。



《真女神转生：数码恶魔传说》

开发商: Atlus | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2

作为旁支系列的《数码恶魔传说》（Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga）（日版的副标题为《天魔变》Avatar Tuner）的背景不同于《真女神转生》系列其他作品中常见的现代或后启示录下的日本，游戏的故事发生在一片混合了未来主义与印度生活及建筑风格的反乌托邦废土上。这片土地被称之为“垃圾场”（Junkyard），其上统治的几个部落之间一直处于交战状态，所有部落都希望自己成为唯一的幸存者并将以此荣升至名为“涅槃”（Nirvana）的天堂。作为“原胎”（Embryon）氏族的首领瑟夫（Serph），玩家将会发现一枚神秘的蛋并唤醒了沉睡在体内的恶魔形态。此外，玩家还会在但下方找到一名叫做塞拉（Sera）的少女，她有办法用舒缓的歌声来控制这些怪物。看来只有与其他部落对质，玩家才能拿解开有关恶魔、少女和涅槃的谜团。

《数码恶魔传说》沿用了《真女神转生 3》的画面风格与 PTS 战斗系统，不过许多其他的玩法遭到了阉割。玩家不再能与恶魔进行交涉，甚至不能招募入队-相对的，玩家团队的主要成员是预先设置好的，每次战斗只能有三名角色同场。大多数流程中玩家都会以恶魔形态进行战斗，尽管玩家偶尔会被强行要求使用较弱人类的形态。游戏中有特殊的吞噬攻击，玩家可以把敌人塞进嘴里，如果杀死它，就能获得额外的经验值，但如果滥用它，你就会胃痛。

角色升级系统类似于《最终幻想 10》中的“晶盘”（phere Grid）系统，角色可以走多条线性路径。(为了与印度教主题保持一致，这些路径被称为咒-Mantras，而常规的经验水平被称为业力- Karma。）例如你可以从火焰之咒中开始学习攻击和防御法术，或者更专注于治疗法术。玩家的每个角色都可以自由培养，而过程也远没有《真女神转生》系列游戏中的恶魔招募或合成那么抽象。



从技术角度而言，《数码恶魔传说》有两作游戏，但确切地说是一款大型游戏拆成了两个版本发售。的确，第一作游戏的故事非常单薄，就是因为它只是内容更丰富的第二作的序幕。而第二作中瑟夫与朋友们抵达了涅槃，但他们发现这里更像是地狱而非天堂。邪日当空照射在荒凉的大地上，到处都是人型的雕像，而一个名为“业”（Karma Society）的组织则在此处称霸一方。两作的游戏游戏机制非常相似，尽管本作中咒语系统不再是单线发展，并且炙热的邪日有时可以将玩家的队友变成半恶魔，不过代价是魔法受到限制并且防御力降低。

尽管内容充实（如果一次性发行完的话），《数码恶魔传说》仍然拥有时尚的设计、奇妙的故事和引人注目的战斗系统。



以“如果主角是恶魔”作为前提，便有了这款 **PS2** 上的游戏，也就是《真女神转生 **3**》的后继作品。



《恶魔召唤师：葛叶雷道》

Developer: Atlus | Released: 2006 | Platform(s): PS2

取名自 32 位机时代的《恶魔召唤师》（Devil Summoner）系列，PS2 上的子系列《葛叶雷道》（Raidou Kuzunoha）将故事背景从现代（近未来）的日本拉回过去，来到了二战时期的日本。此时正值日本大正 20 年，在这个平行历史中，日本天皇比在我们世界中的寿命要更长。作为继承了葛叶雷道之名的少年侦探，玩家的工作是调查小镇上由恶魔引发的神秘事件。加入他的是一只会说话的猫，名叫业斗（Gouto），它是先代葛叶雷道的转世并告诉了玩家内情。该系列有两款游戏-《葛叶雷道 VS 超力军团》（Raidou Kuzunoha vs. Soulless Army），其中代表性的是一群穿着金属盔甲的生物军团。还有《葛叶雷道 VS 魔王阿巴顿》（Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon），游戏玩家将要对抗邪恶魔王手下的食人昆虫大军。

《葛叶雷道》是《真女神转生》系列第一次抛弃了传统回合制玩法而改为了 ARPG 的游戏。游戏中仍然保留了随机遇敌，玩家将会被带到一个单独的场景内进行战斗。本作中雷道可以使用剑进行攻击与格挡，或是发射元素飞弹。此外，你的恶魔同伴会根据自己的意愿行事(自带一些模糊的 AI 指令)，并且可以随时切换。在第一款游戏中战斗系统还很不成熟，玩家一次只能锁定干掉一个敌人，而视角镜头是固定在一个位置的，因此当敌人脱离玩家视线后就很难看到它的行动。玩家可以通过找到对应弱点击晕他们来获得新的恶魔。而续作中允许两个恶魔同场出现，且镜头更为动态，并且恢复了恶魔对话系统来改善游戏内容。

在战斗之外，你也可以在四处奔跑时召唤恶魔，每个恶魔都有一个特殊的能力。例如，以火为基础的恶魔可以激怒人们，让他们喊出线索。其他



人可以读心术，获得重要的秘密，或侦察物品。你甚至可以控制任何恶魔，让他们和人说话——看他们的反应很有趣。

第一作游戏相当的粗糙，除战斗系统外，就是无止尽的支线任务与随机战斗，而且哪怕是城镇里也都有，这就很让人沮丧了。值得庆幸的是续作中淡化了这一点，重新加入了秩序、中立和混沌三个剧情分支，并且重新编排了角色使得故事更加丰富。然而第二款游戏复用了前作相当多的素材，尤其是故事发生的城市，这使得本作感觉更像是前代的一个资料片而不是续作。

尽管如此，游戏的设定还是很吸引人的，尤其是预渲染的背景和建筑——本作故事背景也很少有游戏设计，而且还推出了英文本地化更是难得。目黑将司的配乐还是采用了他一贯的将摇滚与爵士乐混合的风格，游戏本土化的语言中充满了与时代相适应的行话，而令人眼花缭乱的神秘感是该系列的一个令人耳目一新的变化。



日本的大正时代是迷人的，这在西方出版物中可不多见，而该分支系列也成为一场引人入胜的历史史课。



《真女神转生：奇妙之旅》

开发商: Atlus/Lancarse | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS, 3DS

《真女神转生》系列在的第三作游戏《真女神转生3》中审时度势地放弃了第一人称视角。然而随后由于 Atlus 想要在他们回归经典的 NDS 迷宫冒险游戏《真女神转生：奇妙之旅》（Shin Megami Tensei: Strange Journey）中发起一场小变革，所以他们决定让这款衍生游戏中回归更复古的风格。本作发行于《真女神转生》系列第三作和第四作之间，由于这是一款衍生作品，所以副标题也就不是数字序号。与系列其他游戏不同的是，本作游戏舞台不再是东京。相应的本作故事聚焦在了一个名为“修巴尔兹巴斯”的东西上，这玩意基本上就是一个形成于南极洲上并且有可能吞噬地球的黑洞。一群最聪明的顶尖人才聚集到一起向着此处内部发起了军事远征——玩家将扮演一名劫后余生的队员，他发现这个奇怪的世界中（毫不意外的）充斥着恶魔。

本作的游戏结构更像是《世界树迷宫》（Etrian Odyssey），而不是《真女神转生》系列常见的游戏，玩家以船舶作为基地，可以通过菜单在各个区域中切换。游戏中每个区域都是以人类的一项罪责作为主题——有代表战争的恐怖战场、反映色欲的红灯区、象征贪婪的大型购物中心，还有代表污染的巨型垃圾场等等。每到达一个新的区域都相当恐怖，因为未遭遇的新恶魔都是静止不动的，只有打败它们才会现身，所以玩家永远不知道自己在与什么战斗，直到随着探索逐渐积累经验。虽然前期的地图试图让玩家轻松入门第一人称迷宫冒险游戏的风格，但后期的区域却带有致盲、传送砖块、伤害地块等一系列只会让人感到不幸的设定。

《奇妙之旅》最巧妙的地方是让一切都显得可怕与绝望。你的船员一个接一个地死去，那些幸存



下来的人却彼此不和（最具有代表性的秩序方和混沌方的主角），虽然本作难度也要比《SMT》系列其他游戏要小得多。这与本作的战斗部分有关，因为本作放弃了 PTS 系统。恶魔的阵营导向也在本作的战斗中回归（这自从 3 代之后就没出现过）。如果玩家命中了敌人的弱点，那么同一阵营的恶魔就会和玩家一同发动攻击，这点通常没获得额外回合有那么大的优势。但在此基础上游戏的而战斗画面则不尽如人意。游戏的音乐也与前作大不相同，他们放弃了摇滚风格，转而改为了波荡起伏的管弦乐与令人毛骨悚然的人声吟唱。虽然作曲很棒但曲目很少，只要过一段时间就会重复起来。

有必要提一下 3DS 上称之为《深渊奇妙之旅》的加强版，游戏调整了画面效果，添加了人物配音，不仅调整了游戏的平衡性而且还加快了战斗系统。此外游戏还加入了一些围绕着一名神秘女性的拓展支线任务，并且由此延伸出三个新的结局，让游戏总共有了六个结局。然而该部分内容过于扯淡，也十分突兀。所以除了这点外，《奇妙之旅》大体上要比四代更符合系列的理想状态。



《奇妙之旅》中有着大量对于八十年代标志性的科幻、动作、恐怖，尤其是《异形》和《怪形》等电影的致敬。



《幻影异闻录#FE》（Tokyo Mirage Sessions #FE）

开发商: Nintendo/Atlus | 发售年份: 2015 | 涉及平台: WIIU, NSW

2013 年任天堂宣布要与 Atlus 合作制作一款《真女神转生》系列与《火焰纹章》（Fire Emblem）的联动作品。这是一个奇怪的组合，尤其是早在 SFC 时期就有了《魔神转生》（Majin Tensei），这样一款类似《火焰纹章》玩法的《真女神转生》游戏。没人能预料到这个项目最后结果如何，直到本作以《幻影异闻录#FE》（Tokyo Mirage Sessions #FE，这里的“#”代表的并非“标签”而是“联动”的意思）为标题于 2015 年在 WiiU 上发行。

游戏舞台发生在现代日本，故事将聚焦于日本偶像与娱乐业。主角三人组苍井树（Itsuki Aoi）、织部翼（Tsubasa Oribe）、赤城斗马（Touma Akagi）都是加入了福图娜（Fortuna）娱乐的高中生和行业新秀。除他们外的角色阵容还包括了资深歌手黑乃雾亚（Kiria Kurono）；拥有一半斯堪的纳维亚（Scandinavian）血统的女演员弓弦艾莉欧诺拉（Eleonora Yumizuru）以及烹饪节目主持人源真守（Mamori Minamoto）。故事的核心是一种叫做“艺能”，可以激发人们创作激情的能量。这些能量吸引来了来自另一个宇宙名为“偶像晶体”的幻影。这些幻影有些善良，有些则很邪恶，所以主角团必须要与他们进行战斗。

《幻影异闻录》中的角色与《女神异闻录》风格近似，但这些角色的原型都源自《火焰纹章》系列的主角。库洛姆（Chrom）、维沃尔（Virion）和萨拉（Tharja）都来自 3DS 平台的《火焰纹章：觉醒》（Fire Emblem Awakening，当时该作是系列最新作品），而凯因（Cain）、多加（Draug）和拿巴尔（Navarre）则都来自初代《火焰纹章》。同样的，前者中的龙人女孩琪姬（Tiki）担当了本作的向导角色，来帮助幻影和他们的主人联系在一起。

游戏的大部分内容都集中在涩谷和东京的其他地区，比如超级时尚的原宿。迷宫探索的部分发生



在幻影领域（Idolasphere），主角们必须在此和被幻影俯身的人进行战斗。本作战斗非常类似后来的《真女神转生》和《女神异闻录》系列游戏，使用了许多相同的咒语和招式名称。利用敌人的弱点可以触发联合攻击，允许其他队友趁机进行一次额外的攻击。游戏中大多数战斗画面都是在竞技场中进行的，给人一种夸张的戏剧感。

游戏迷宫设计得有点无聊，加载时间也相对较长，但除此之外本作仍是一款稳扎稳打的 RPG。但我们也不清楚这款游戏到底是为哪类受众设计的。比起《真女神转生》系列，本作轻松乐观的基调更接近《女神异闻录 4》，但角色和他们之间的关系编排并不那么有趣。游戏中并没有《火焰纹章》游戏中的任何策略元素，并且考虑到本作角色都是当红的流行偶像变身而来的，他们甚至与正常状态下产生了割裂感。所以大多数玩家并不买账这款游戏也就不足为奇了。

当游戏推出英文版时有了一些奇怪的改动。其中很多涉及到性感的画面都找到了删减，但作的并不彻底，游戏中仍会出现一些模糊的走光画面或是胸部抖动的镜头，而一些一开始就不那么暴露的服装却全都被修改了。一些语音也只有日版中保留了。



游戏英文版做了一些奇怪的改动，比如织部翼从日版中的性感偶像改为了普通的模特，并删除了一些内裤走光的镜头。有些改动会让游戏感觉不那么粗糙，但有些改动是不必要的。



《女神异闻录》（Persona）

开发商: Atlus | 发售年份: 1996 | 涉及平台: PS1, PSP

除了《恶魔召唤师》（Devil Summoner）之外，Atlus 还推出了一个名为《女神异闻录》的全新系列。初代并没有沿用《真女神转生》（Shin Megami Tense）这个名字，而是在日本标题中使用了《女神异闻录：Persona》（Megami Ibunrokui:Persona，意思为关于女神的怪异故事），而美版则是《启示录》（Revelations）。本作大量参考了《真女神转生》的背景和概念，讲述了现代日本的一群高中生通过算命游戏发现了可以从体内召唤名为“人格面具”（Persona）的生物的能力。与 SFC 上的前辈相比，本作的中的角色更加立体丰满，尽管他们仍然迎合了标准的刻板印象（有权有势的大少爷、优雅的大小姐、反派头子等等）。故事开始时，主角们所处的小镇御影町（Mikage-cho）被恶魔所占领，而这一切着则与生病住院的少女麻希（Maki）以及当地一个名叫 SEBEC 的邪恶公司有关。

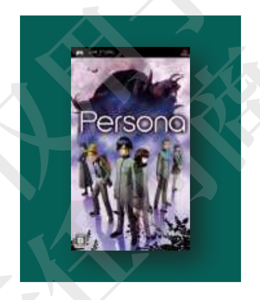
迷宫探索部分仍然以第一人称视角进行，但游戏大多数场景尤其是战斗中，都会切换至第三人称等距视角。玩家可以在网格上布置自己小队的成员，从而决定他们在战斗中攻击哪些敌人。玩家仍然可以和敌人进行交流，但与《真女神转生》的核心机制不同，本作中每名队友都有着专属可以引起对方不同情绪反应的交流方式。如果你让恶魔生气或害怕，他们就会战斗或逃跑。更重要的是让他们开心或感兴趣，之后他们会给你物品，包括塔罗牌，这可以提炼出更多的人格面具。然后角色就可以交换他们以影响其自身的能力。这可比以前的恶魔招募机制简单直接的多。

最初的 PS 版的英文本地化存在着包括将游戏舞台从日本改为了美国并对角色进行了改动，使得他们不那么“日漫”化等诸多问题。其中最尴尬的要数把问题生稻叶正南（Masao）改成了一个非洲裔美国人。大量的内容也遭到了删减。在日版中玩家可以沿着主线攻略下 SEBEC 公司，也可以选择另一条名为“雪之皇后”（Snow Queen）的流程更短但难度更大路线。但出于某种原因该条路线剧情在美版中被完全删除了。



随着《女神异闻录 3》的大热，Atlus 开始重新审视这些早期游戏并将其移植到了 PSP 上。这次英文版则更贴合原版，并且恢复了先前被删除和修改的所有内容。而且所有的版本的 BGM 也都按照后来作品的曲风进行了重制并添加了大量的人声部分。可惜原版音乐是游戏最大的亮点之一，而重制版则少了一些味道。

初代《女神异闻录》在风格和背景上都是一款独特的游戏，但它仍然非常粗糙，即使是在重新制作的PSP版本中也是如此。角色并没有完全发展，战斗系统缓慢而乏味，这很大程度上要归结于游戏的目标受众。所以后来的作品中对于结构进行了天翻地覆的改革，以至于原有的游戏模式很难再回归了。



初代《女神异闻录》哪怕在当年制作也很粗糙；即使是经过加强的 PSP 移植版也很难让现代玩家满意，并且对于原声音乐的改动也很糟糕。



《女生异闻录 2：罪/罚》

开发商: Atlus | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PSP

《女神异闻录 2》相较初代作出一些受欢迎的变动。游戏放弃了第一人称迷宫，改为了全程第三人称俯视视角，全角色像素贴图以及 3D 场景。游戏体量之大以至于不得不分为《罪》（Innocent Sin）与《罚》（Eternal Punishment）两个篇章发售。虽然故事都发生在同一个世界观下，但本作与初代游戏的故事是相互独立的。

《罪》是关于一群住在珠间瑠市的高中生的故事。主角包括寡言少语的摩托车爱好者周防达哉（Tatsuya）、青春期朋克男三科荣吉（Eikichi）、在日本长大的美国少女同时也是功夫爱好者的丽莎（Lisa）、乐观的青年杂志记者天野舞耶（Maya）、还有一代的老角色黛雪野（Yukino）也在本作中作为舞耶的摄影师回归。游戏故事中有一则都市传说，相传如果拨号打给自己的电话号码，那么就会出现一个叫做小丑（Joker）的人任自己差遣。然而城中许多起谋杀案似乎是这个小丑背后所为；此外他似乎对主角们产生了好奇的兴趣，这些主角们虽然对过去的某种罪行感到内疚，但他们已经忘记了。小丑使用能力让谣言改变了现实。起初这种能力效果很微妙，但最终却落入了一个信奉阴谋论的邪教手中，他们相信在城市下方存在着一艘古老的宇宙飞船，这也导致了阿道夫希特勒指挥着一支飞行机甲军队卷土重来。

在《罪》的结尾，世界陷入一片混乱，以至于神明不得不按下重置按钮。主角团不得不忘记彼此；然而达哉仍然能想念到他们之间的羁绊，他拒绝失去记忆，这就导致了原本支离破碎的世界的残余物流入新的世界中。《罚》的故事就发生在这个重置后的世界中。尽管达哉仍然在本作故事中扮演重要角色，但本作的主角却是舞耶。新队友包括了舞耶最好的朋友们芹泽乌拉拉（Ulala）、达哉的警察哥哥克哉（Katsuya）以及与台湾黑帮有合作的黑客鲍复（Baofu）。





游戏分为两部，但只有第二作的《罚》最初被翻译成了英文版。作为一个非常怪的本地化版本选择，因为游戏大部分内容都和《罪》有关，这感觉就像是从一本书当间开始读一样

角色与剧情是《女神异闻录 2》的亮点所在。他们彼此之间关系密切，当疯狂的情节展开时，你真的会被他们所吸引。此外，虽然它们不像后来的游戏那样有真正的“约会”元素，但达哉仍能追寻潜在的浪漫关系，甚至是对男性成员。即使是后来的游戏也没有提供同性的选择。而《罚》的主角团也很独特，因为他们都不是高中生而是成年人，所以他们要处理的问题也要更成人化，然而游戏真正要玩起来仍然异常痛苦。迷宫又臭又长，遇敌率还特别高。战斗系统移除了在第一款游戏中让人讨厌的战斗网格，但节奏仍然很慢。

尽管两部作品间关联极其紧密但当初只有《罚》进行了英文本地化，而玩家只能从游戏手册和动画中了解到《罪》的剧情。而后者最终在 2011 年在 PSP 移植版中发售了美版。



《女神异闻录 3》（Persona 3）

开发商: Atlus | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2, PSP

《女神异闻录》的前两作所获反响平平，但第三作游戏则是对于该系列的软重启，彻底地改变了游戏的结构并使其享获国际赞誉。为此 Atlus 参考了 Konami 的《心跳回忆》（Tokimeki Memorial）和世嘉的《樱花大战》（Sakura Wars）等有着约会和社交模拟属性的游戏，并将之与该系列核心的“青少年直面恶魔”的主题相结合。

男主是一名转校的私立月光馆学院的高中生，在此处他领略到自己具备召唤人格面具（Personas）的能力。他还遇到了具有同样能力的其他学生，他们同属特别课外活动部（SEES），并且正在调查一种被称之为“影之时”的现象，该现象是一种出现在午夜过后的神秘时间，世界上大部分区域都会在此刻陷入静止，而他们的学校则会扭曲为一种名为“塔尔塔罗斯”（Tartarus）并且满是阴影怪物的迷宫。白天玩家可以过着普通的高中生活——上课、参加俱乐部、放学后在城里逛街等等。但在晚上，你和你的伙伴探索塔尔塔罗斯的大厅，与怪物战斗，最终消灭危害众人生命的主要威胁。

男主加入 SEES 后遇见的第一个朋友便是他最好的朋友顺平（Junpei，也是在系列中经常出现的类型）和开朗的少女由加莉（Yukari），而拳击选手明彦（Yukari）和大小姐桐条美鹤（Mitsuru）则向男主交代了事情始末。此外还有些不同寻常的角色，比如也能够召唤人格面具的小狗虎狼丸（Koromaru），还有美鹤家族的公司开发的女性机器人艾吉斯（Aigis）。游戏风格非常地时髦，有华丽的菜单和以蓝色为基调的界面。游戏全程伴随 PS2 时期《SMT》系列常驻配乐的目黑将司的迷幻配乐，只不过这一次风格更倾向于爵士乐风格并且加入了英文说

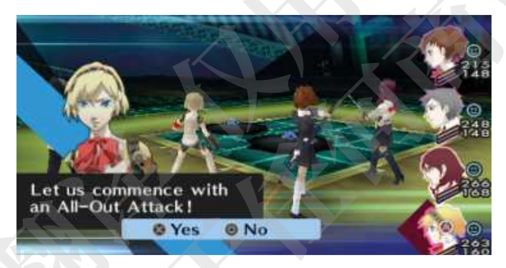


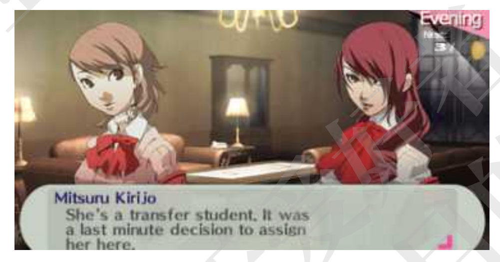


唱歌词。本作是一款相当契合青年时尚的 JRPG，这种感觉是其他同类型游戏所不能给予的。游戏最亮眼的设计主角们会用过一种名叫“召唤器”（Evoker）的手枪形装置将人格面具从他们的脑内挤出，所以每当他们发动召唤时，就好像是朝着自己脑袋开了一枪。

游戏流程按日历推进，各种的考试和活动会在特定的日期举行。与大多数恋爱模拟游戏一样，主角自身的各项属性会随着完成各种日常任务而增加。这不仅会影响玩家的其他行动，还会直接影响主角的社交对象。《女神异闻录 3》的核心系统之一就是社群羁绊，每个社群都是建立在游戏世界中不同的对应角色上，其中有些是同学，有些则是城中的三教九流，有像是一对悲伤于过世儿子的老夫妇，甚至是玩家在网络游戏中的线上好友。随着玩家持续地了解他们，玩家的社群也会随之提升——每名角色在神秘学的塔罗牌中都有相关联的含义。所以当玩家与他们关系亲密时所获得的的人格面具要远远强于自身所使用的，并且最终会解锁新的面具。

“白天是学生，晚上是恶魔猎手”的双重生活对全世界的 RPG 玩家来说都是一种迷人的憧憬。







移植版游戏《女神异闻录 3P》加入了《女神异闻录 4》中的改进内容，但由于本作仍然缺少了《P3 FES》中的后日谈内容，因此该作也不是这款游戏真正的最终版本（译者：坏消息是 Atlus 将于 2024 年发行的重制版很有可能也不是）。

在大多数日子中，玩家可以选择在睡觉前进入塔尔塔罗斯。这座 200 层的高塔每一层都是随机生成的。与先前的 PS2 上的《真女神转生》的随机遇敌不同，本作的敌人都是可见的。游戏的战斗系统类似于《真女神转生 3》中的 PTS 系统，本作中如果玩家每击中敌人弱点，就可以将敌人击倒然后发动团体攻击，对全体敌人造成巨大伤害从而快速结束战斗。恶魔对话系统被取消了，取而代之的是通过随机卡牌获取人格面具。所以本作中玩家比之前游戏要更容易获得人格面具，尽管这次只有主角可以更换面具，而其他角色的随着升级而进化。玩家队伍中会有一个不参与战斗的领航员角色，但可在战斗中为玩家提供建议或反馈。

与大多数改革之作一样，《女神异闻录 3》的设计决策方面也存在着问题。最令人想不明白的是玩家在战斗中只能对主角下达指令，而其他队友则是交由 AI 控制的。尽管大多数时候队友行动还算是聪明，但玩家失去了太多控制权还是挺闹心的。每个角色都有一个隐藏的体力值，以限制他们在迷宫中停留的时间——角色们最终会筋疲力尽，在战斗中变得有气无力，从而迫使玩家离开迷宫再接再厉。此外由于迷宫是随机生成的，所以游戏这部分的重复性相当高，特别是塔尔塔罗斯许多地方感觉上都是一模一样的无尽回廊。它每隔一段时间就会改变场景和音乐，但除此之外，唯一的变化就是随着你在整个年纪晋升而逐步出现的 BOSS 层。在冗长的迷宫探索、日常社交和推进缓慢的故事之间，游戏似乎永远没有尽头。

这些问题固然糟心，但游戏的概念十分新奇，画风极具特色，战斗也非常流畅，因此本作在国际市场广受欢迎。所以 Atlus 很快便发行了一款名为《女神异闻录 3 FES》（Persona 3 FES）的后续游戏，其中“FES”是纪念版的意思。本作最吸引人的部分是结尾处一个以艾吉斯（Aigis）为主角的“后日谈”章节。这部分故事很单薄，主要集中在地下城探索和战斗上，尽管它确实增加了一些额外的游戏时间。

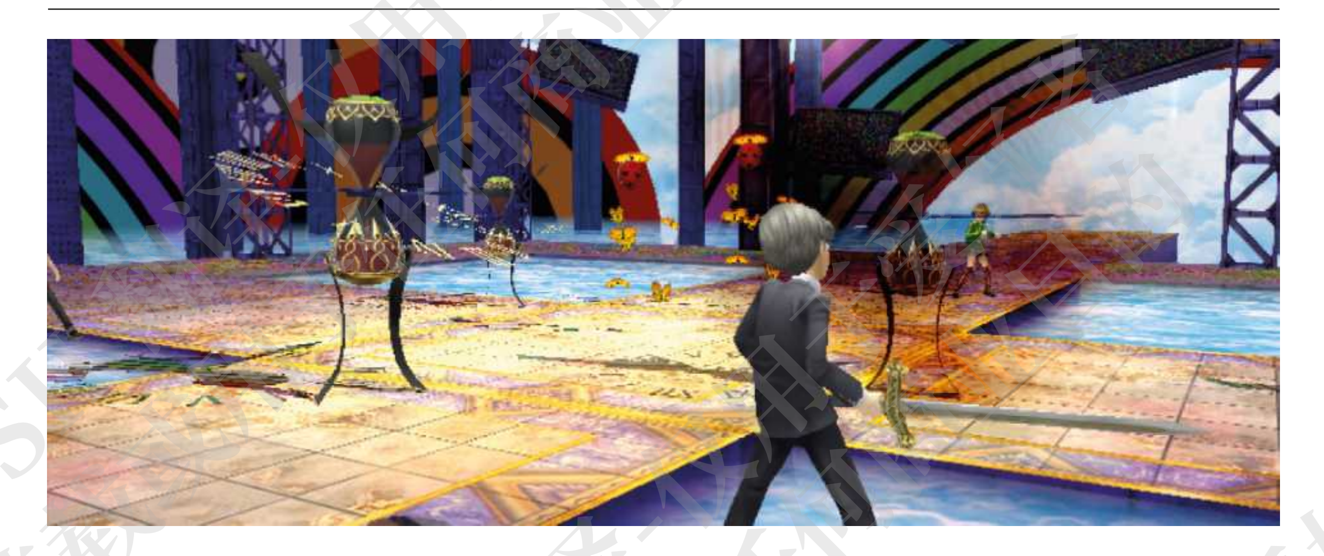
Atlus 乐于倾听玩家对于《女神异闻录 3》的抱怨，因此在几年后的《女神异闻录 4》中解决了许多问题。其中许多的改进都被延续到了游戏的另一个版本，也就是 PSP 上的《女神异闻录 3P》（Persona 3 Portable）中。除了能够在旅途中方便游玩之外，本作还改进了大量的游戏细节，每个角色都可以在战斗中被玩家控制了，体力值属性被取消，所以直到 SP 耗尽而不能使用魔法前，玩家都可以留在里面。在原版中有一个奇怪的现象，那就是在社群中主角可以与女性成员进行互动，但却男性成员却没有，这似乎是为了强调玩家可以选择的恋爱关系。所以为了弥补这一点，本作中增加了主角可以选择为女性的选项，，每个女性主角都有自己的社交链接，其中许多是全新的角色，并为主要团队提供社群。有相当多的新的对话和音乐来补充这个模式，以及一个粉红色的 UI 配色方案。虽然阉割了一部分内容——玩家将不能在宿舍、城市等场景中跑来跑去，场景切换只能通过菜单进行，过场动画也都被简单的角色立绘和文字所取代。不过这倒是加快了游戏节奏。

PSP 版也没有《P3F》的后日谈，所以尽管本作有了许多改进，但并不是最终版本。除外纵观全系列，其两部后续作品都是更优秀的游戏。尽管如此，这些游戏都更倾向于恋爱模拟属性，而《女神异闻录 3》则洋溢着一种忧郁的气氛，使其在主题上更接近经典的《真女神转生》系列。





在 PSP 版的《女神异闻录 3》中加入女性主角是非常棒的设定，但令人失望的是，后续游戏的主角仍然只有男性。



《女神异闻录 4》（Persona 4）

开发商: Atlus | 发售年份: 2008 | 涉及平台: PS2, PSV, WIN

《女神异闻录 4》（Persona 4）的故事要从主角（官方名：鸣上悠-Yu Narukami）搬到处于发展中的乡间小镇八十稻羽市（Inaba）说起。一系列诡异的谋杀案接连发生，与此同时，电视中出现了一个叫作“午夜电视”的神秘维度。在一次主角将要结交朋友，解锁他们的人格面具并且着手调查此事。

这款续作几乎解决了《女神异闻录 3》中的所有问题。首先玩家可以直接操控所有角色！其次角色们在探索过程中不再会感到疲惫，相反的，只有 SP 耗光才会迫使玩家离开迷宫。本作迷宫也得到了极大改善，游戏中每一章都会聚焦于一个被绑架的角色身上，并且有着一个与他们恐惧的阴暗面为主题的迷宫。例如当红偶像里世（Rise）一直觉得自己在被剥削，所以她的迷宫是一个脱衣舞俱乐部；性格冲动的不良少年完二（Kanji）因为喜欢缝纫等女性向的事物，所以他的迷宫是一个充满同性恋刻板印象的澡堂；直斗（Naoto）作为一个饱受性别歧视之苦的女侦探，她则设想了一个可以改变她性别的机器人实验室。单从画面效果来看，本作迷宫要比重复的塔尔塔罗斯有趣得多，只不过其仍然是随机生成的。从主题上将，其与对应主人的个人身份息息相关，并带有强烈的个人特征，因此玩家在朋友们的思想中战斗时也会同情他们的挣扎点。

大部分迷宫都与小队成员有关，尽管其中一个主题是复古 RPG 的迷宫对应的是某个敌对的宅男角色。其他的角色还包括了主角的好哥们花村阳介（Yosuke）；小镇上著名旅馆的女儿，天城雪子（Yukiko）；喜欢功夫的假小子里中千枝以及本作的吉祥物，来自电视世界里的神秘居民，看起来就像是一只巨大的毛绒熊的小熊（Kuma）。



《女神异闻录 4》刚倾向于前作中的恋爱模拟元素。二者玩法类似，但所有的角色表现得就好像主角就是宇宙的中心一般，所以一些比前作迷幻的设想得以实现。除此之外《女神异闻录 4》的氛围要比《女神异闻录 3》更阳光，拥有明亮的界面颜色和令人难以置信的动感配乐。而且这些效果显而易见，因为它很容易让你和你的朋友建立联系——这是这个游戏如此受欢迎的一个原因——但看到这类游戏从最初《真女神转生》那样残酷的格调发展到今天，不由得令人感叹。

PSV 上的移植版《女神异闻录 4 黄金版》（Persona 4 Golden）调整了诸如可以让主角在夜间访问八十稻羽市其他区域等元素，还改进了一些玩法，例如让玩家能够在恶魔融合时依照个人意愿选择继承技能，而是交由电脑决定。游戏的日历周期得到加长，以便加入神秘的新角色玛丽相关的后期内容。此外主线内还加入了额外的情节——有了沙滩回！以及由小队成员组成的乐队——甚至比原来的版本更搞笑，而且它相当容易，尽管游戏仍有一些问题，但这是最好的版本。



尽管主角们最终会被卷入一场极度危险的末日谜团中，但游戏中却洋溢着轻松友好的分为，主角们的基地所在地甚至只是当地的百货公司朱尼斯（Junes）。



《女神异闻录 5》（Persona 5）

开发商: Atlus | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS3, PS4

社会被权势与腐败所统治，那么普通人又该怎样还击呢？《女神异闻录 5》（Persona 5）中玩家将扮演一名代号为“Joker”的蒙面侠盗，他将带领着自己的“心之怪盗团”揪出这些人，潜入他们的思想中“盗取他们的心”，从而让他们承认自己的罪行。这是一个大胆的概念，其中的许多主题和反派都取材于现实生活——暴戾的体育老师、剽窃的艺术家、剥削成性的资本家，甚至有一个与现实中日本首先安倍晋三相似的政治家。本次的迷宫是以这些人的罪行为主题的“宫殿——华丽的欲念城堡、博物馆、空间站、游轮等。从概念上讲，这与《Persona 4》完全相反，玩家不是进入好友的思想，而是探索反派的想法和感受。而一只叫做摩尔迦娜（Morgana）的吉祥物猫咪将会带领玩家进入这个世界。

《女神异闻录 5》中重拾了《真女神转生》系列的部分元素。与系列其他作品不同，本作的舞台不再是虚构的城市而是东京。其中部分战斗元素得到回归，比如加入了枪支攻击、敌人不再是阴影而是恶魔本身。交涉系统再次成为获取新人格面具的主要方法，通过利用所有敌人的弱点并用枪指着他们来完成。界面和以前一样时尚，尤其是菜单转换，只是按下按钮就会出现华丽的全屏动画。

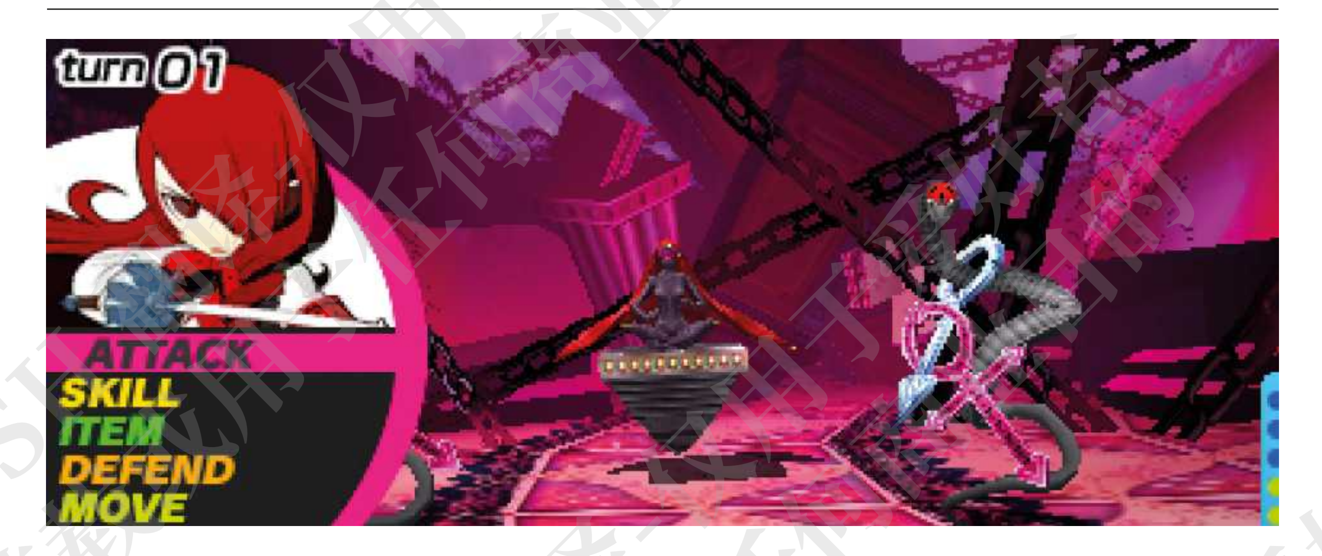
与《女神异闻录 3》和《女神异闻录 4》中重复且随机生成的迷宫不同，《女神异闻录 5》拥有独立制作的迷宫。这让探索变得更有趣，但因为你是小偷，所以你需要偷偷摸摸地攻略，而不是直接闯过去攻击所用眼前的一切。再加上它们每个流程都很长，所以这就加剧了该系列的另一个最大的问题：缓慢的游戏节奏。还有一个叫做“欲望空间”的随机迷宫，玩家可以在那里完成各种各样的支线任务。





《女神异闻录 5》中的女老师川上贞代可谓是最知名度最高的恋爱对象之一，她兼职做女仆并化名贝基（Becky），一边试图解决师生间约会的道德问题，一方面又沉迷其中不可自拔。

本作主题“体系的反抗者”介于第三部的阴郁与第四部的欢快之间，但显然想借主题表达的内容被削弱了，毕竟作为一款面向大众的 RPG ，游戏本身也没有做好处理该内容的准备。第一个反派，也就是前文提到的体育老师，他把女学生当做了性欲对象，这点很糟糕。但随后游戏又做了与其类似的行为，不顾女主高卷杏的反对就给她穿上件带有性暗示的皮衣，所以游戏所要传达信息是矛盾的。由于小队成员在很大程度上都与对应的反派有着紧密关联，所以角色特征并不像《P4》那么强烈（唯一的例外是闭门不出的自闭少女佐仓双叶）。尽管如此，本作的人设还是很不错的——古怪的艺术生佑介尤为突出，而社群中例如兼职做家政女仆的老师和苦苦挣扎的政治家等有亮点的角色比比皆是。尽管本作仍有一些问题，但游戏仍然发挥了系列的优势，在不牺牲深度的前提下成为一款超级时尚的 RPG。



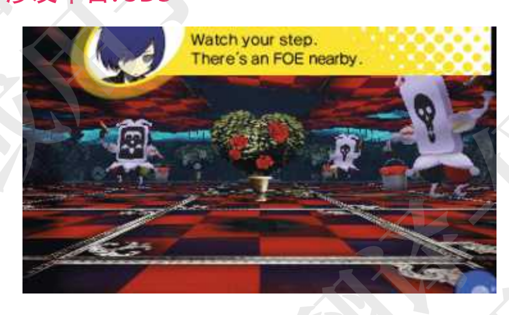
《女神异闻录 Q》（系列）

开发商: Atlus/Lancarse | 发售年份: 2014 | 涉及平台: 3DS

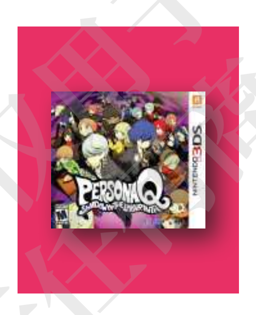
《女神异闻录》系列之初是一款第一人称迷宫冒险游戏，但在后续作品中抛弃了该玩法模式，毕竟该玩法已经过时了。但最具讽刺意味的是 Atlus 在这款源自热门游戏《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）分支系列的作品中再次采用了这种玩法。而《世界树迷宫》的日文标题在英文发音中是“Sekaiju no MeiQ”，所以这就解释了《女神异闻录 Q》（Persona Q）这个标题的由来。

该系列共推出了两款游戏，并且都进行了跨作品联动，这也让《女神异闻录》系列后期游戏的各种角色相互见面了。在第一作中玩家可以选择《女神异闻录》三代和四代角色的章节直到他们最终相遇。故事围绕着两个失去了记忆的神秘角色善（Zen）和零（Rei）展开，故事舞台则是四代的八十稻羽高中。每个迷宫都有一个专属的主题，有爱丽丝梦游仙境、约会咖啡馆、令人毛骨悚人的鬼屋、传统的日本祭典和一个钟楼。在第二作中，五代的主角被困在了一家电影院内，并且还遇到了另外三个同样处境的原创角色光（Hikari）、凪（Nagi）和迪奥（Doe）。本作每个迷宫都对超级英雄电影、恐龙电影、科幻电影、音乐剧和纪录片等电影类型的致敬。本作中还加入了明显在前作缺席了的便携版游戏《女神异闻录 3P》的女主角。

迷宫探索部分与《世界树迷宫》非常类似，地图中会冒出邪恶且危险的怪物，而玩家在一开始避开它们，而不是直接开打。游戏的战斗系统可谓是两个系列的混合体，玩家队伍分为前后排共五个槽位。如果玩家击中了敌人的弱点，就会触发该角色的 Boost 状态，让他们在不消耗 HP 或 MP 的情况下发动技能。如果角色都触发了该状态，那么就会发动全体攻击。虽然每个角色只会配备一个主人格面具，但每个角色都可以定制副人格面具来增强属性或获得额外的攻击。考虑到这两款游戏中都有着庞大的角色阵容（二代甚至更多），所以玩家可以打造功能不同的队伍阵容或是专注于自己喜欢的角色。



然而游戏的故事背景松散，让这么多角色凑到一起也不是很有趣。因为该系列的目标用户都是已经通过主系列游戏的玩家，所以本作中并没有真正意义上的角色弧光（也没什么社交元素），所以大多数角色都被减少到一两个特征。看到不同游戏间的角色是如何互动的是真的有趣，但除此之外，游戏的文字就显得有些模糊了。可爱的 Q 版美术形象为角色们提供了另一种外观，配乐风格也对前作多有借鉴，包括《女神异闻录 3》的主唱 Lotus Juice 的新说唱版本。该系列当然要比《世界树迷宫》系列更简单，所以本系列都是非常好的 DRPG 入门游戏。



虽然在这个衍生系列中重拾各种《女神异闻录》游戏中的主角是件好事，但他们的个性已经减少到一两个单一的特征，导致许多不太有趣的玩笑对话。



《最后的圣经》（Last Bible）（系列）

开发商: Atlus/Multimedia Intelligence Transfer | 发售年份: 1993 | 涉及平台: GB, GBC, SFC, GG

在《宝可梦》（Pokémon）和《真女神转生》诞生之前，《女神转生外传：最后的圣经》（Megami Tensei Gaiden: Last Bible）便是 Atlus 子供向的主打系列。这一分支系列基本上只在日本发行，尽管第一作确实以《启示录：恶魔猎手》（Revelations: The Demon Slayer）作为标题在 GBC 上发行了英文本地化版。但这款游戏正好撞上了《宝可梦》如日中天的时候，所以其过时的设计最终以商业失败告终。

《最后的圣经》前两作在 GB 平台上发售时间相隔不到 11 个月。两者都对《勇者斗恶龙》这类的游戏进行了借鉴——咱们的主角们进入了一条毫无特色的奇幻世界，与人类和怪物结盟，并战胜最终反派。第二作中则多了更多的人物特色，其故事主线聚焦于初代游戏主角是如何引发对于所有怪物的歧视和灭族，而这些怪物也希望过上和平的生活。尽管《最后的圣经》根正苗红，其中包含了大量的神话人物，并从《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）怪物手册中摄取到大量的怪物原型。而且也谈妥了《SMT》的版权并加入到系列中，但不出意料的形象都进行了简化。

1995 年系列第三作《最后的圣经 3》登陆了 SFC 平台，该作也是系列最佳之作。这是一款以剧情为主的游戏，其背景设定在一个 20 万年后的一个人类和怪物和平共处的社会。西尔（Ciel）和他的朋友们都是博尔顿（Bulton）魔法学院的学生，直到城邦政府以异端邪说为由封禁了魔法的使用，从而引发了一场叛乱。谈判和融合系统得到了很好的修改，使《最后的圣经 3》在机制上更接近于《SMT》，尽管奇怪的是，情节似乎不希望你花太多时间与你的怪物朋友在一起，而是不断地让西尔的人类队友加入小队。

继《最后的圣经 3》之后，该系列又推出了两款古怪的衍生游戏。第一款是由 HAL 子公司 DICE 面向 GB 平台开发《另一个圣经》（Another Bible）。该作是一款除了能够招募怪物这点，与《最后的圣经》和《SMT》系列无任何关系的策略游戏。故事讲述了主角卡希尔（Kashiel）和佩蒂亚（Peutia）从人间勇闯天堂的路程，他们要与标题中的伪典——一本有着愤怒眼睛的巨型书——战斗。这是一款粗糙的小体量游戏，但游戏中由《洛克人》（Mega Man）配乐松前真奈美创作的音乐还是很酷的。





《最后的圣经 3》是这个立意不明确的《女神转生》衍生游戏系中最好的一款，也是唯一登录了主机平台的一款。

更有趣的是《最后的圣经 SP》（Last Bible Special），该作由世嘉为 Game Gear 平台发行，并且游戏没有 Atlus 任何参与。该作是一款第一人称的迷宫探险游戏，因此比《最后的圣经》更接近《SMT》系列，故事中主角麦海尔（Mahtel）为追踪并猎杀敌基督横穿了耶路撒冷。在于《巫术》（Wizardry）式的游戏模式下，游戏迷宫中遍布陷阱，甚至早期的遭遇战就可以轻易团灭玩家小队。游戏每一关都是一个越来越复杂的迷宫，而玩家只能在城镇中进行存档——考虑到 Game Gear 掌机糟糕的电池寿命，这是一个不幸的选择。

《伪典-女神转生》（Giten Megami Tensei）

开发商: ASCII | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PC98, WIN

《女神转生》系列起家在家用主机平台上，因此其内容必须遵守某些相关准则。但这种情况并不适用于《伪典-女神转生》（Giten Megami Tensei）。游戏黑暗、血腥并且有着相当多关于裸体和性的内容。游戏剧情在很大程度上是标准的系列早期游戏风格。游戏中你和你的朋友是一群恶魔猎手，你们冒着生命危险在末日后的东京探索着避难所。本作故事实际上是发生在初代《真女神转生》中核弹炸毁城市与主角再次现身的时间点之间。只不过在这款游戏中，女主角一上来就被各种恶魔杀害并分食。在游戏流程中玩家将追寻她身体的各个部位，试图让她复活。

本作与主系列游戏的一些关键区别在于游戏机制采用的是《真女神转生》 TRPG 规则，所以加入了一些额外的属性数值以及与像是 Trip 等药物相关的状态效果。这也是系列第一款可以让恶魔升级并给有给他们装备的游戏。而 PC 上的高分辨率画面还是相当不错的。

但游戏玩起来简直就是一场噩梦。很遗憾这款游戏存在着 BUG、不平衡、繁琐、隐晦以及难度变态等问题。游戏还放弃了回合制战斗系统，改为了伪即时制系统，然而战斗速度是由玩家电脑 CPU 所决定，所以有时速度过卡以至于在玩家反应过来战斗之前就被敌人干掉了。也多亏了粉丝制作的各种补丁，才使得游戏真正能够被玩下去。游戏最初的 PC98 版采用了 2D 画面，而 Windows 版本的特色则是在 3D 迷宫中使用 2D 角色贴图。





没了那些讨人厌的主角审核机制，PC 上的独占游戏偶尔会尝试一些色情元素。

《真女神转生 NINE》（Shin Megami Tensei NINE）

开发商: Atlus/NexTech | 发售年份: 2002 | 涉及平台: XB

微软早期曾尝试过让 Xbox 迎合日本市场，而《真女神转生 NINE》（Shin Megami Tensei NINE）便是该平台上的第一款（发售了日版）的JRPG。“NINE”指代的并不是数字序列，而本作中的九个阵营——除了系列经典的秩序、中立、混沌外，还多了另一个维度的光明、中立和黑暗。

和《女神转生》一样，游戏故事发生在被毁灭后的东京。幸存下来迁入地下掩体中的人类大部分时间都在重现了 90 年代东京的虚拟空间中度过。然而某种被称为“噪点”的反常现象开始攻击使用者，并在现实中对他们的身体造成伤害，使其陷入昏迷。玩家将控制主角加入到 Debuggers 小队中参与消灭这些现象。

在探索虚拟东京时，场景是预渲染的，但角色却是 3D 的，所以玩家可以看见人类角色和他们的恶魔伙伴一同四处游荡。游戏的战斗场景是一片 3D 的网络空间，且战斗大多数时候都是自动进行的，尽管玩家也可以使用各种命令干预。当一扇上锁的大门摆在玩家面前时，玩家可以通过一种类似 RTS 游戏的黑客游戏开锁。角色本身不能升级，相对的，玩家的技能 （和能携带恶魔数量）则是由宝石决定的。

游戏原计划推出一个线上模组，就是在发售了“独立”的单机版之后再推出一个线上版本，但后来该计划被取消了。游戏本身非常的粗糙，尽管其融入的原版《真女神转生》的故事和音乐确实都很酷。





由于这款游戏的网络版被取消，于是就有了一款完全不同的 MMORPG《真女神转生 Imagine》（Shin Megami Tensei Imagine），其于 2007 年发行，并于 2016 年关服。

尽管已经很少被使用，但
《真女神转生》的该 LOGO
还是很惹人眼球的。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的

Prepared exclusively for John Hozen



南梦宫的“传说”之路

南梦宫（Namco）以上世纪八九十年代推出的经典游戏而闻名，从黄金年代的经典街机游戏《吃豆人》（Pac-Man）和《小蜜蜂》（Galaga）到早期 3D 游戏时期的《山脊赛车》（Ridge Racer）和《铁拳》（Tekken）。虽然其他游戏公司很早便踏入了 RPG 领域，但南梦宫实际只是负责代发行这些公司的游戏，比如 Atlus 的《女神转生》（Megami Tensei）和 Birthday 的《贝兽物语》（Kaijuu Monogatari）。一直到 1995 年在 SFC 上发售了《幻想传说》（Tales of Phantasia），南梦宫才加入到竞争中。不算之后的衍生作品，至此催生出一个在 25 年的时间内诞生了 18 部作品的游戏系列。游戏开发最初是由 Wolf Team 负责的，该团队最初是 Telenet（在八九十年代以 PC 游戏和一些诸如《校园女战士》- Valis 等低成本动作游戏而闻名）的一部分，最终被南梦宫收购并命名为“Namco Tales Studio”。

《幻想传说》（后面的游戏也一样）就像是以 RPG 来呈现的日本动漫系列。某种意义上这可以用来形容大多数的 JRPG，但南梦宫的传说系列尤为如此，特别是游戏内采用的的片头曲、动画片头和热门声优们。初代游戏的角色美术由藤岛康介（Kousuke Fujishima，代表作《逮捕令》和《我的女神》）负责，而接下来的两作（《宿命传说》和《永恒传说》）则交由了猪股睦美，他虽然不是什么特别有名的漫画家，但却提供了出色且具有吸引力的美术。随后的游戏在这些美工之间来回切换，在某些情况下，每个人都为同一款游戏提供了不同的角色。该系列中的大多数游戏都是独立的故事，尽管有些游戏有直接的续作（例如《宿命传说》、《仙乐传说》和《无限传说》）。

当然该系列有这么多的游戏，它们也确实倾向于相互借鉴。在某段时间内，传说系列几乎每年都会发行一款游戏，由于这些游戏是在不同的工作室之间交替制作的，通常情况下质量也确实不尽如人意。游戏世设倾向于普通的日漫奇幻世界，故事情节本身也存在叙事问题，随着系列的发展，开发时间和预算的不足也越来越明显。但它们的突出之处在于两个主要原因:快速且有趣的实时战斗系统（早期游戏以 2D 横版卷轴的方式呈现，后期转为了 3D 场景），以及有趣且讨人喜欢的角色。大多数游戏都有许多可选择的“小剧场”，角色们会在其中谈论故事中发生的事件，这部分内容提供了角色塑造并且充实了游戏世界观。每场战斗过后都有许多胜利的语音，这一细节也为角色提供了更多个性。再加上系列一以贯之的系统，例如烹饪、根据角色行为（以及潜在的能力变化）获得相应头衔、大量的奖励迷你游戏，以及来自南梦宫其他游戏的客串。很容易便能看出该系列是如何维持粉丝热情和基础的，尽管在过去几年该系列命运坎坷。

传说系列的关键在于即时战斗系统，这让战斗变得更加刺激。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《幻想传说》（Tales of Phantasia）

开发商: Namco/Wolf Team | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PS1, GBA, PSP

《幻想传说》的故事开始时主角克雷斯（Cless，也可以叫做 Cress）和伙伴切斯塔（Chester）正在森林里愉快地打猎。但这时镇上的警钟突然响起——敌人入侵了城镇，除了主角们之外其余居民全被残忍地杀害。正如游戏序章中所示，幕后黑手想要寻找的是克雷斯祖传的吊坠，该吊坠曾在 100 年前将魔王达奥斯（Dhaos）封印，因此成了将其复活的关键道具。然而达奥斯的力量超越了时间本身，所以主角们必须穿越会过期（之后是未来）将其击败。

尽管游戏中出现了时间穿越情节，但本作并不完全是《超时空之轮》（Chrono Trigger），游戏中塞利亚大陆的各个时代并没有出现任何剧烈的变化。在许多方面，本作仍然是那个年代常见的 RPG，游戏中包含了一个以四元素为主题的任务，并且还有一个叫做生命之树的存在。当然了这就是世界树（Yggdrasil），这个故事本身是以北欧神话作为特色，哪怕很多时候被误用。但这个故事之所以如此吸引人，核心在于人物，而对于人物特色的的展现也是该系列故事最大的卖点。克雷斯是一个有趣的主角，他喜欢使用双关语，并且最后陷入到与甜美娇羞的女祭师敏特（Mint）和大大咧咧且乐观的半精灵（有一把飞行扫把的假女巫）阿洁（Arche）的三角恋。主角团里还有克雷斯一生的好友，神射手切斯特和喜怒无常但很酷的学者克劳斯。达奥斯可谓 RPG 历史上最伟大的反派之一，他是有自己苦衷的悲剧人物，而不仅仅是出于权利或是疯狂。

传说”系列中许多的作品都采用了线性动作战斗系统(LMBS)——随机遭遇敌人，战斗则是在 2D 横版卷轴视角下以即时动作战斗。从技术上



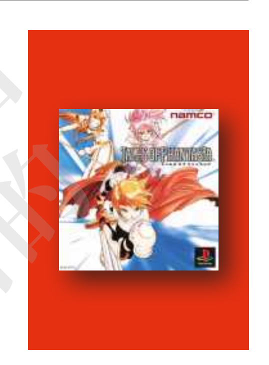
讲，这并不是什么新鲜事——像《塞尔达传说 2》（Zelda II）这样的老游戏就有类似的做法——但对于 16 位机 RPG来说，这是相当新颖的;其他游戏通常都是菜单指令行动的。而在实际的执行效果也有不同，特别是在默认的半自动设置中，只要按下攻击键，雷克斯就会自动跑去攻击敌人然后再返回(另一个设置可以直接控制主角)为了真正造成伤害，玩家需要将常规攻击动作与称为 Artes 的特殊动作衔接起来，该动作需要消耗 TP 点数执行，玩家可以，一次性可分配四个并且需要通过特殊攻击键加特定的方向键（或保持不动）来使用。此外，其他三名队员都是由 AI 控制的，所以你可以配合他们的连携攻击，在防止敌人反击的同时造成最大化的伤害。由于本作是初次尝试该系统，所以实操有些僵硬，大多数时候战斗最后只会变成胡按一通，但这也要比同时期大多数的 RPG 更具内在刺激，即使并不需要你玩脑子。



在大多数开发者都转向 **PlayStation** 之前，《幻想传说》是 **SFC** 上最后一款优秀的 **RPG**。开场 **BGM** 使用人声演唱堪称是技术上的奇迹。







PlayStation 版本的《幻想传说》通常被认为是最好的版本。

由于游戏发售时正值 SFC 步入末期，并且有着来自 PlayStation 等 32 位 CD 主机平台的竞争，因此它在技术上也是一个奇迹。游戏使用了 48mb的 ROM，该类大小的存储空间常用于格斗游戏，但本作大部分空间都用在了游戏数字化语音上。其中大多数都是战斗语音，但也有在片头介绍中插入一首名为““Yume wa Owaranai”（梦想永不停歇）的完整人声歌曲。由 Wolf Team 的老员工樱庭统和田村信二制作的配乐也很完美，不过其中战斗 BGM 尤为突出。

虽然战斗系统和叙事方式在后续许多的作品中得以完善，但《幻想传说》仍然是一款非常有趣的游戏，特别是它的角色们。作为一款 16 位机末期的 RPG，比起《最终幻想》和《勇者斗恶龙》等游戏系列早期硬核的游戏，这款游戏更容易让玩家重新体验到该系列的起源。

《幻想传说》仅在 SFC 上发售的三年后在 PlayStation 迎来了重制。在许多方面上该作已经达到了 PS1 上的续作《宿命传说》（Tales of Destiny）的水准——游戏有一个精致的战斗系统，配角得到了加强并实现了多人同场。重现了《宿命传说》中标志性的“小剧场”设定，改进了画面效果（使其更接近藤岛的原画设计以及在 3D 场景中使像素图）和音效，新增加一个开场动画，还加入了忍者少女藤林铃作为额外的可操作角色，此外还有许多的增强。这也被认为是该游戏的最佳游玩版本。

可惜的是这两个版本都没有英文本地化——SFC 版由于推出时间晚且处于平台末期，所以没有任何商业上可行性，况且《宿命传说》在北美的反响平平，因此南梦宫直接跳过 PlayStation 的版本。两部作品倒是都有民间翻译版本，不过 DeJap 翻译的 SFC 版在剧情上做了很大改动并且加入了大量的成人笑话。相对应的 PlayStation 版不仅更忠于原作，而且小剧场对话还加入了字幕，这就是连英文版《宿命传说》都没有的功能。

GBA版是《幻想传说》第一个官方推出的英文版，并且与 NGC 上的《仙乐传说》（ales of Symphonia）有着联动。本作以 SFC 版为基础并加入了部分 PS 版的元素，例如改进的角色像素图以及新增角色藤林铃。很遗憾，该版本非常糟糕，战斗相对缓慢。游戏的本地化也存在个各种各样的问题——首先是删除了片头曲的人声部分，所有的都被重新录制了英文版但配音效果和音质都很糟糕，此外还有一个臭名昭著的翻译错误，那就是将“诸神黄昏”（Ragnarok）翻译成了“袋鼠”（Kangaroo）。

这款游戏还曾两次登陆掌机 PSP——第一次是全语音版本，增加了更多的语音对话，然后作为附加内容加入到《幻想传说：换装迷宫 X》，其中额外的内容包括了新增的奖励角色。该版本也进行了一些调整，例如重置了角色的像素图，但是人物身形比太高了，而且施法过程不再静止不动。虽然这样做是为了与后来的游戏保持一致性，但它也破坏了平衡。其他移植版本并不糟糕，但都有一定程度的缺陷，所以更推荐玩 PlayStation 版。后来以 PSP 版作为基础推出了智能手机版，并且该游戏英文版是以免费游戏的形式发布，，但自从 2014 年服务器被禁用后，它就再也玩不了了。





PSP 移植版标志着战斗是人物图像的二次改变，这一次是为了配合《永恒传说》，但他们在面对敌人时看起来并不协调。



《宿命传说》（Tales of Destiny）（系列）

开发商: Namco | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, PS2, PSP

在《宿命传说》（Tales of Destiny）的世界中存在这一种具备自我意识的剑，这群名为“守护者”（Swordians）的兵刃曾参与过古代的天地战争（Aeth’er Wars）。他们已沉睡了数千年，唯有在必要的时候才会苏醒，而只有被选中的人才能听到他们的声音。其中一人便是斯坦・艾露隆（Stahn），他是一个普普通通的乡下小子，却被卷入到一场关于寻找天地战争时期遗留的强大宝物神之眼（Eye of Atamoni）的冒险中。

虽然《幻想传说》榨干了 SFC 的机能，但《宿命传说》却在 PlayStation 平台上的表现平平。除了增加些图像细节外，游戏的整体画面与实际效果前作相差无几，不过本作确实加入了由日本流行乐队 Deen 演出的开场动画 MV。游戏中还加入了一个可选择的“幕间对话”系统，可以让主角们谈论自己在世界中的经历。并且该对话是完全语音的。当《宿命传说》在北美发售时，游戏的片头曲和幕间对话被删的一干二净——前者是出于版权原因，而后者则单纯是南梦宫不打算聘请英文配音（或添加英文字母）导致的。内容的删减再加上平庸的文本质量确实让这款游戏的英文版大打折扣。

作为系列的第二作，本作的战斗仍然有待打磨，敌人的 AI 相当蠢，以至于让他们有点无聊。本作同时是系列第一次支持多人操作的游戏，只要玩家有多余的手柄，那么整个团队都可以由真人玩家控制。虽然游戏的故事并不如《幻想传说》那么引人入胜，但游戏中确实有着相当有趣的角色。斯坦是个天真善良的傻瓜，他经常和尖酸刻薄的小偷露蒂（Rutee）互呛。玛丽（Mary）是露蒂的同伙，并且有着符合“坚忍不拔的女剑士”的造型；女祭司菲莉亚（Philia）是个典型的文弱少女。此外还有里昂（Leon），作为一个前期的反派，他后来被迫加入到主角团内，他那深沉的举止和悲惨的故事使他成为游戏中最受欢迎的角色。藤岛康介并未担任这代的美术设计，而是换成了猪股睦美，虽然画风不太一样（后来的作品中逐渐变得更好），但 Q 版的角色立绘还是和以前一样傻乎乎的可爱。



继《宿命传说》后，南梦宫继续在《永恒传说》中创造了一个全新的故事和主角团(该作在北美以《宿命传说2》的名义发行)，然后又承接这《宿命传说》的故事制作了一个直接的续作。作为系列的第四部作品同时也在 PS2 上的先头军，《宿命传说 2》的故事承接前作的 15 年后。主角是露蒂和斯坦的儿子凯尔（Kyle），他憧憬成为父亲一样的英雄，但在他很小的时候父亲便外出冒险



在《最终幻想 7》发售几个月后，《宿命传说》并未给出让西方玩家关注该系列的理由，毕竟在当时该游戏看起来相当的过时。







上面的截图来自《宿命传说 2》和《宿命传说》的重制版，这两款游戏在战斗中都使用了大号的精灵图。

了，从那之后便再也没出现。他和他的养兄弟罗迪（Rodi）在一些古老的废墟中发现了一个神秘的女孩，她正在喃喃自语着寻找一个英雄。他们团结一致共迎困难，但但却和女神福尔图纳（Fortuna）在人间的化身艾尔兰（Elrane）产生了冲突。他们的种种行为造成了一个时间线的分裂，所以他们必须要回到过去将其修复，而在这个过程中凯尔也学会了成为一个真正的英雄所必要的牺牲。

JRPG 往往给人一种让个十几岁的主角讨论正义和英雄主义的刻板印象，而《宿命传说 2》则是这方面典型的例子之一。凯尔热血冲动，但也有点无脑。剧情在某些部分的编排也有些愚蠢——游戏中有一个叫做“犹大”（Judas）的角色明显只是带了面具的里昂（至于他出现的原因游戏一开始并没给出解释），时空旅行的概念系列也早就做过了，而且在《幻想传说》这方面做得要更好。

从画面效果来看，本作就是《永恒传说》的全面升级版，游戏在 2D 的背景中使用精灵图，但更高的分辨率让其有了更多的细节（不过大地图是 3D 的，而效果也不太好）。这些比例更大、更精致的精灵图大大改善了游戏的战斗系统。当玩家角色向敌人移动时，镜头也会放大或缩小，战斗更加流畅，整个游戏感觉就像一款 SNK 的格斗游戏。

游戏还用过使用精神力点数（SP）限制行动的方式来解决前作中过于依赖胡乱按键的问题。角色每次攻击都会消耗一定量的 SP 值，所以当 SP 值变低时，玩家需要撤退几分钟来补充。TP 值的处理方式也有所不同，由于本作中其上限改为了 100，所以玩家使用常规攻击就能简单恢复。所以当玩家使用特殊技时不必再担心 TP 值耗尽，毕竟玩家想要补充它就可以立即补充，虽然恢复道具仍然是必要的。为了确保你的角色正面面对敌人，如果你试图四处奔跑并从背后攻击他们，你将受到 SP 惩罚。游戏中还有一个隐藏的计量槽，它会随着玩家的攻击而增加，当它达到最大值时角色将会发动“精神爆裂”模式（Spirit Blaster），使其攻击时不会消耗 SP。后面的游戏中也都有该设计的身影，但通常是一个可视的计量槽，并且可以让玩家有让其发动的控制权。这也是该系列中第一个实现等级功能的游戏，在每次遭遇战结束时游戏给玩家一个分数。当玩家完成游戏时，你可以在等级商店中使用这些积分来解锁各种功能。

但就整体而言，本作的故事相当的无聊，但战斗系统却非常有趣，这方面也同样适用于系列后来的游戏。可惜的是南梦宫并不认为 2D 游戏能够吸引到海外用户，所以这些作品也就没有英文本地化的机会。当然这都不是问题，不幸的是本作的战斗系统却是系列最好的——尽管每作的战斗机制相似，但该系统与 3D 游戏有着微妙的不协调感，反倒更贴合 2D 游戏。

继 2D 游戏《重生传说》（Tales of Rebirth）之后，该系列又推出了原版《宿命传说》的重制版。这次游戏进行了彻底地重制，其中运用了 PS2 上的 2D 传说系列游戏中的许多元素，但主要区别在于虽然场景变为了 3D 的，但角色依旧是精灵图。游戏很多地方的剧情都得到了拓展，配音也比原版游戏要多不少。不过为了与《宿命传说 2》中的角色形象配，本作角色的一些特征发生了变化——主要是主角斯坦的无口属性被夸张化了，乃至超出了原版的“纯朴的乡巴佬”的形象。斯坦的妹妹莉莉（Lily）原版中只存在于游戏代码中但未被使用，而本作中也可以操作了。

然而本作改变最大的是战斗系统。游戏中加入了 CC 特技系统（Chain Capacity）并且却取消了 TP 的概念。相对的，玩家可以通过达成连击来发动任何你想要的常规攻击会特殊技，只不过连击的段数是由玩家装备决定的。在完成连击后，技能会立刻重制，尽管使用上限会重制得更高或更低，因此玩家可以执行的连击类型是会不断变化的。许多后续的游戏中也沿用该系统，并对其进行了各种改进。除此之外，游戏还有一个超级有趣的空中战斗系统，你可以在空中跳跃并攻击敌人。与后来的“传说”系列游戏一样，本作中玩家也可以只会斯坦以外的角色。再发售的导演剪辑版中对游戏进行了一定的调整和补充，但最重要的是游戏中还添加了一个由里昂担任主角的新剧情，虽然流程只有几个小时罢了。



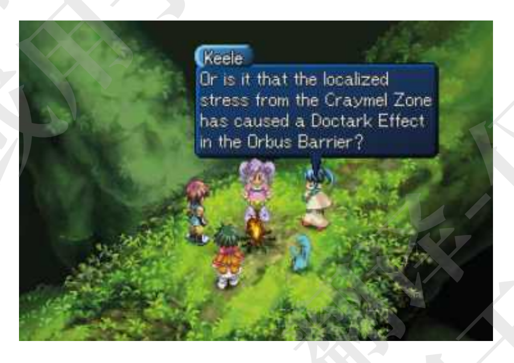
《永恒传说》（Tales of Eternia）

开发商: Namco | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1, PSP

首先本作游戏的标题就够让人迷惑的了——日版的标题叫做《永恒传说》（Tales of Eternia），而本作在北美 PlayStation 上发行时，游戏的标题则被改成了《命运传说 2》（Tales of Destiny II）。而后来南梦宫又发行一款正在意义上的续作《命运传说 2》（本作并未推出英文版），所以本书中将使用这款游戏的原版名称。

“因菲里亚”（Inferia）和“榭雷斯提亚”（Celestia）这两个双生世界紧邻着彼此——当你在其中一处望向天空时，就会看到对面在回望。尽管距离很近，但两个世界的人几千年没有来往。直到一个名叫梅乐蒂（Meredy）的女孩坠落在因菲里亚，而猎人里德（Reid）和法拉（Farah）接住了她。在打破了语言障碍之后，梅乐蒂透露她来自榭雷斯提亚并带来了一个坏消息——分隔两界的屏障正在分崩离析，如果不采取行动的话，两个世界最终会毁灭于相互碰撞。而最终主角团掌握了星间旅行的方法并阻止了毁灭这一切的力量。

《宿命传说》在感觉上像是一款加强版的 SFC 游戏，而《永恒传说》则更像是一款中规中矩的 PlayStation 游戏。与大多数 PS1 上的 RPG 类似，本作背景采用了完整的插图，虽然美术不如《圣剑传说：玛娜传奇》（Legend of Mana）或《沙迦开拓者 2》（SaGa Frontier 2），但画风可爱且色彩艳丽。游戏使用了 3 张 CD 来存储开场 MV、过程动画以及大量额外的配音，而前作中的配音则基本上集中在了战斗语音和幕间对话上。不过缺点在于游戏大部分预渲染的视频质量都很糟，好在这次南梦宫良心发现将对话进行了英文翻译，而不是直接删掉，不过配音的质量大多数时候都在及格线以下。角色在战斗画面中放南梦宫再次凭借本作打入了北美市场，然而依旧没





南梦宫再次凭借本作打入了北美市场，然而依旧没掀起啥太大的波澜。

掀起啥太大的波澜。

游戏战斗系统的表现力和操作性得到了很大的改善。但也只是比前作更流畅而已，并且其中对于队友更严格的队形控制以及奖励得分等系统也被“传说”系列后来许多游戏多沿用。本作的故事和角色尚且说得过去，不过人设不太突出。这款游戏中还加入了一个可爱的动物吉祥物，也就是梅乐蒂的松鼠外形的宠物“快快”（Quickie），还有一个喜欢滔滔不绝讲解该世界观内的知识，担任主要吐槽役的书呆子学者基尔（Keele）。

《永恒传说》也是该系列大背景下的妥协产物，虽然游戏进行了改进（至少是在游戏机制和表现力上），但其后续许多作品也都做了该游戏所做的一切，而且要更好。本作在 PSP 掌机初期便发行了移植版，但除了改为宽屏并使战斗更流畅了之外就没什么真正的改变。而本作唯一的英文版只在欧洲进行发行，这主要是因为索尼觉得 32 位机游戏没法加入太多新内容因此没有移植价值。



《仙乐传说》（Tales of Symphonia）（系列）

开发商: Namco | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GC, PS2, WII, PS3, WIN

《仙乐传说》（Tales of Symphonia）的故事讲述了少女柯莱特（柯蕾特）为了用魔法让世界重生选择和朋友罗伊德）（Lloyd）踏上了这段旅程，然而她最终发现这个任务要比自己预先得还要黑暗。

本作为“传说”系列的第五款游戏，也是系列的重要转折点。奠定了系列特色并且自《幻想传说》后一直缺席的美术设计藤岛康介在本作中回归。其本质上也是系列在北美市场的回归之作，由于《宿命传说》和《永恒传说》的失利，任天堂在这款游戏背后的宣发上投入了大量的财力，况且该作是 NGC 上最早一批的原创 JRPG。作为该系列的第一部 3D 化作品，它也为后来的许多作品奠定了画风和内核。

虽然战斗场景是 3D 的，但玩家只能以敌人为目标进行前后移动。不过镜头视角变得更加动态，可以自由缩放让玩家能更好的观察角色动作。此外游戏还加入了一些新技能“极限突破”（Over Limit gauge）可以暂时提升角色的力量（基本上就是《宿命传说 2》里“精神爆发”Spirit Blaster 的修改版本），连携攻击（Unison Attacks）可以让所有角色一同发动攻击。

动画渲染的视角效果很不错，不过模型的比例让许多角色看起都非常幼稚。至于本作的故事，无功无过就是“传说”系列中最出名的那种——一个有趣的世设外加一堆有趣的角色（谄媚好色的杰洛斯、强大且神秘的剑客库拉多斯以及忍者法师希娜），然而一切都被那些令人讨厌的角色（无脑的柯蕾特和天才少年吉尼亚斯）、游戏缓慢的节奏和无聊的充数内容给抵消了。游戏的故事中引入了平行世界的设定，并且（拙劣地）讨论了种族歧视等主题，好在游戏最终和《幻想传说》联系到了一起。此外游戏还有一个隐藏的好感度系统，能够决定主角和小队其他成员的关系并且对某些事件造成影响。尽管英文本地化游戏中片头曲改了，幕间对话也没有配音，但整体质量还是不错的。游戏后续在 PS2 发行的版本中添加了一些额外的的内容，但战斗时的帧数直接砍半变成了每秒 30 帧，所以感觉不那么流畅。



《仙乐传说》在 Wii 上推出了直接的续作《仙乐传说:拉塔特斯克的骑士》（Dawn of the New World）。游戏的主角换成了新角色埃米尔（Emil）和玛塔（Marta），故事承接第一部的两年后。本作故事将聚焦于一个一直作乱的树灵拉塔托斯克（Ratatosk）。埃米尔认为是洛伊德杀害了他的父母，尽管故事一开始是围绕着复仇，但结果事态却进一步扩大。虽然游戏中小队其他位置一直有前作的角色占据，但大部分时间里玩家只能和招募的怪物一起战斗。很遗憾，这代大部分内容都相当糟糕。放弃了前作的渲染风格，让画面看起来更加糟糕。新角色糟心老角色被杀，而游戏大部分内容都是多余的。两作游戏后来作为合集在 PS3 上发行了高清移植版，不过第一部是根据 PS2 版移植的，因此战斗依旧是 30 帧，尽管游戏恢复了原版的片头曲和日语配音选项。



由于 PlayStation 上的几作系列游戏被广泛忽视，因此《仙乐传说》就成了该系列在北美市场立的代表作之一。



《重生传说》（Tales of Rebirth）

开发商: Namco | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2, PSP

《重生传说》（Tales of Rebirth）的故事发生在一个人类和野兽人（Gajuma）共处的世界当中，二者也相安无事地相处了许多年。然而当国王离奇地逝世后却令许多人类觉醒了只有过去野兽人才知晓的神奇能力。不过由于使用者不总是能正确控制这项能力，因此这些新发现的能力带来了悲剧性的后果；男主威古（Veigue）意外将女友克莱尔（Veigue）冰封并给很快意识到了是怎么回事。一年之后一群冒险中将克莱尔释放出来，然而本该是迎来个快乐的大团圆结局时，克莱尔却被王国公主阿加黛（Agarte）出于有关王国的某种计划而绑架。

虽然先前的“传说”系列作品都有涉及到种族问题，但本作却是以此为故事核心，游戏的剧情还算不错，尽管其中有部分致敬（或疑似剽窃）了漫画《乔乔的奇幻冒险》（JoJo’s Bizarre Adventures）的某些章节。威古是个相当无趣的主角——游戏中他几乎不说话，而玩家们应该能注意到他大部分说话时都是在喊他女朋友的名字。

不过故事并非是本作的核心卖点，恰恰相反，本作最大的亮点在于游戏的战斗系统。战斗场景是 2D 的并且由于和《宿命传说 2》同属一个开发团队设计的，所以可以视作为对后者的延续。不过二者关键的区别在于，本作的战斗场景分为三层空间且可以让玩家像《守护英雄》（Guardian Heroes）那样在其中跳跃切换，这也为战斗中靠近和包抄敌人提供了灵活性。TP 值设定被取消了，取而代之的是由一个单独的计量槽（Force Gauge）来限制四项技能的使用和决定其强度，并且该计量槽会自动补充。此外，角色间还有一个共用的，用于衡量角色情绪高涨度的突击槽（Rush Gauge），如果采取攻击性行动会增加情绪，而采取防御手段则会降低情绪。其中还会造成各种各样的影响，比如增加攻击但会降低防御等，因此合理地管理极其重要。但游戏不同寻常的变动是本作中没有治疗魔法，而恢复道具在前期更是极其短缺。相应的是当角色使用特殊攻击时便可以恢复 HP，而当角色计量槽达到峰值时，玩家就会有机会根据供给方式来恢复失去的生命。但这也在很大程度受到了突击槽的影响，如果后者过高，那么角色就不会获得那么多的 HP。除此之外，玩家还可以调整 HP 恢复分布，这样其他角色就可以以不同的速率恢复生命值。



“传说”系列游戏往往可以划分为剧情向和战斗向，显然本作属于后者。玩家一开始很难上手该游戏，但一旦玩家完全理解了游戏机制，那么它将是系列最好的作品之一。游戏在发售几年后又推出了 PSP 版，但就像《宿命传说》的续作和重制版一样，该作并未有英文本地化，由于当时南梦宫并没有本地化任何 2D 作品的打算，所以大多数西方玩家也就不知道这款游戏的存在。



《重生传说》是在 PS2 上推出的另外一款 2D 作品，虽然没有英文本地化，但就像系列其他作品一样，本作的战斗系统非常有趣。



《遗迹传说》（Tales of Legendia）

开发商: Namco | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

《遗迹传说》（Tales of Legendia）在 PS2 上的系列游戏中可谓是最不受待见的存在。本作的开发工作是由内部团队 Project MelFes 负责的，该团队不仅有"传说"系列的开发人员，还包括了《铁拳》（Project MelFes）和《灵魂力量》（Project MelFes）的团队成员。这点就赋予本作战斗系统的特殊性，不同于系列的第六作，本作将更开发的战斗场景改为 2D 平面。游戏新采用的 X-LMBS(交叉线性运动战斗系统)战斗系统皆在模拟 2D 格斗游戏的感觉，这点从男主塞内尔（Senel）用拳头战斗和游戏角色风格不相配的战斗招式中可以明确看出这一点。正因如此，游戏提供了最激烈的战斗并且鼓励玩家使用 Eres 系统创造大型连击。至于魔法则被边缘化为格斗游戏中的特殊动作。塞内尔还可以举起敌人将其丢到场地外击倒其他敌人，这点相当的有意思！在战斗过程中还会出现一个高潮条，玩家可以用它在短时间内冻结敌人，让自己有机会打出额外的伤害连击。

这可谓是系列最独特的系统之一，尽管在系列粉丝间颇有争议——由于实际帧数很低（30 帧）并且在本作中回归了系列已经抛弃的随机遇敌系统，所以在感觉上限制了游戏。事实上比起 PS2，它更像是一款 PS1 游戏。

更要命的问题是《遗迹传说》的叙事过于简单，游戏的开头就很无聊，玩家来到一座神秘的小岛（实际上是一艘古代文明的方舟）上寻找塞内尔失踪的妹妹夏莉（Shirley），而夏莉显然拥有某种神秘的力量。作为一个典型的叙事向游戏，本作角色还算有趣但故事整体而言就不见得了。游戏的叙事结构也很奇怪，因为主线剧情在游戏前半部分就就结束了，而之后部分则侧重于角色们的个人故事并且补完了一部分故事线索。重点表现角色的个人背景这个思路很棒，但在实机游玩过程中只剩下重复的地下城与大段的空白时间，而且英文版里这部分的配音还被删了。



对于一个大约 40 个小时的 JRPG 来说这是个重大问题，这也导致了其在"传说"系列许多故事粉中排名较低，并且被《仙乐传说》和《深渊传说》所碾压。这是个必然的结果，游戏很多方面都感觉像是在退步。但毕竟这款游戏所提供的的乐趣是系列其他游戏所从未尝试的。而本作最突出的部分在于本作看起来与众不同的人设是由中泽一登（代表作《混沌武士》）负责，而配乐则是由椎名豪制作，相较于樱庭统的电子摇滚主题，其更倾向于管弦乐风格。而南梦宫似乎也没有兴趣再重新设计一个独特的战斗系统，如果就冲着这独一份的特色，那么《遗迹传说》还是值得一试的。



《遗迹传说》是 **PS2** 上的一款叙事较弱的剧情向游戏，在系列其他 **2D** 作品没进行英文本地化的当时，有这样一款游戏被本地化也挺心疼当时的玩家的。



《深渊传说》（Tales of the Abyss）

开发商: Namco | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2, 3DS

卢克·冯·法布雷（Luke fon Fabre）是金拉斯卡王国一个娇生惯养的贵族，他几乎没有走出过自己的庄园。直到某一天，一个袭击者将其带到了市井间并踏入了敌方的领土，迫使其直面自己的职责及神秘的过去。

《深渊传说》中的世界格局相当有趣——玛尔库特帝国（Malkuth）和金拉斯卡王国两国为了保持对于“第七音素”（Score）的控制权而发动了战争，第七音素是一种能够记载历史和预言的物质。不仅老百姓把它当做神谕来祭拜，而且人们更相信掌握了全部音素知识的人将能击败自己的敌人。处于中立方的罗雷莱教团（Lorelei）虽为调停人，但还是受到腐败的影响，而卢克的失踪也成了一系列事件崩坏的开始。

这是一个非常棒的故事，但叙事手法有点糟糕，因为游戏使用了大量令人困惑的名称和术语，尤其是故事前期，玩家很难弄清谁和谁是一伙的，游戏中的魔法（也就是谱术，Fonons）更是变本加厉，所有的解释听起来都像是胡言乱语。游戏的叙事节奏也是一团糟，因为游戏早期玩家便能探索整张地图，这就意味着许多剧情都会涉及到在各个城市间长途跋涉或是造访已经去过的迷宫。尤其再加上完全没必要存在的第三章让游戏大部分内容一拖再拖。

好在与“传说”系列大多数游戏一样，故事的发展也要归功于角色。卢克一开始是一个滑稽的笨蛋，但一些重大变故让他快速地成长起来。绑架他的女袭击者缇娅（Tear）是一个典型的失败者，但却成为了一个可爱的爱情对象，而他的未婚妻，金拉斯卡王国的娜塔莉亚（Natalia）公主则是一个合适的陪衬。主角团中还有卢克的好友凯（Guy）和



痴迷地位与金钱的少女阿尼丝（Anise），但最突出的是黑魔术师杰德（Jade），他那讽刺的超然性格使他成为一个不同寻常的队友。《深渊传说》中很少出现队内对话，，因为他们中的许多人都对卢克怀有敌意或在某些时候背叛了团队，尽管叙事要求他们几乎立即被原谅。

游戏画面效果与《仙乐传说》类似，不过本作没有采用相关渲染效果并且角色模型比例看起来也不太像孩子。战斗系统现在允许玩家在战斗场景内自由跑动，而不是只朝着目标敌人跑，这让玩家感觉少了很多限制。不过游戏还有一个过于复杂的系统，在这个系统中队友会在地面留下一个音律领域，可以让玩家站在上面发动超级攻击，不过很少有战斗会困难到需要玩家使用该功能；类似的问题还有音律定制系统也不是很必要。《深渊传说》并没有将一切很好地融合到一起，游戏有一个好故事但讲得不咋样，但有趣的背景和生动的角色让故事变得有趣，即使旅程的某些部分变得艰难。



JRPG 通常被认为非常强调“羁绊的力量”，而《深渊传说》却并非如此。



《薄暮传说》（Tales of Vesperia）

开发商: Namco | 发售年份: 2008 | 涉及平台: X360, PS3, PS4, XB1, NSW, WIN

《薄暮传说》（Tales of Vesperia）的世界万物全都建立在一种名为“魔导器”（Blastia）的能源之上。故事开篇前帝国骑士尤利·隆威尔（Yuri Lowell）为了追查他附近的魔导器核心的失踪与王国的贵族发生了争执。这最终致使他和队友们成立了一个致力于平复世界各地魔导器暴走事件的组织“理世晨星”（Brave Vesperia）。

就多方面而言，本作是一个相当典型的“传说”系列游戏，而且它也悉心听取了前作《深渊传说》的部分批评，降低了角色间的敌对情节，减少了游戏中专有名词的含量，并且战斗系统也没那么复杂了。游戏的视觉效果虽然不好，但经过鲜亮的动画渲染过的角色比起 PS2 版可谓是进步，它们很好地还原了藤岛康介的角色设计。其中有尤利尤为明显，他可谓是该系列一众有趣且可爱的角色中的最佳主角之一。他虽然满怀正义感，但也对被迫与一个充满腐败和缺陷的政府对抗感到无力。这点使得他经常与自己过去的好友弗林（Flynn）发生矛盾，尽管二者拥有共同的价值观，但弗林仍然是帝国骑士的身份也让他们站在了法律的对立面。这种有缺陷的好人形象在小说中很常见，但奇怪的是作为一款非典型的 JRPG，特别还是主角的尤利显然是个令人耳目一新的存在。

主角团阵容还是系列过往一样有趣，爱斯蒂露（Estelle）经常被人认为是娇生惯养的公主，但她是如此的阳光开朗，让人很难不去喜欢她；朱迪丝（Judith），她是一个浮华且轻浮的龙骑士并且来自于一个类似精灵的种族；丽塔（Rita），一个聪明但毒舌的研究员，有点像《幻想传说》中的克雷斯。还有总是叼着烟斗的拉皮特（Repede），它也是 JRPG 中为数不多可操作的犬类之一，尽管不会



说话，但可以与其度过一段美好的时光。

《薄暮传说》在系列粉丝中享有很高的声誉，这并不是因为这款游戏作的有多好（除了主角尤利），而是因为该作没有任何重大的缺陷。本作中有些无目的的跑路，最后一章的表现也不是很好，并且游戏的世设和音乐都有点无聊。然而这也是系列其他游戏所面临的的共同问题。但是相较 Xbox 360 早期 JRPG 热潮中其他游戏所经常遇见的设计、叙事或技术等问题，在这款游戏中基本上遇不上。此外，这也是南梦宫第一次认真对待“传说”系列游戏的英文本地化工作，动画介绍中加入了完整的人声歌曲(由原唱 Bonnie Pink 演唱的英文歌词)和全配音的幕间对话。

本作最初是 Xbox 360 独占，但在后来的 PS3 版本中增加了一些额外的元素，其中包括了两个新角色——古怪的海盗少女帕蒂（Patty）以及原版中的弗林在本作中也可以操作了。唉，尽管有许多玩家请愿，但本作直到 2019 年在全平台发行的最终版才得以英文本地化。



尤利被认为是系列最好的主角之一，毕竟谁不喜欢一个痞子气的好人呢？特洛伊 · 贝克(Troy Baker)出色的配音也不错。



《圣恩传说》（Tales of Graces）

开发商: Namco | 发售年份: 2009 | 涉及平台: WII, PS3

《圣恩传说》（Tales of Graces）的故事中少年阿斯贝尔（Asbel）带领着小伙伴们发现一个躺在丛中的神秘紫发少女。她是谁？其实她也不知道并且她也很难理解人类的基本情感，不过少女貌似非常强大。于是他们决定叫她索菲（SoPhie）。与此同时阿斯贝尔与理查德（Richard）成为了朋友，然而这位王国的王子最近成为了一些暗杀阴谋的对象。在其中某次阿斯贝尔貌似受到了致命伤，而苏菲牺牲了自己来拯救了他。

就这样过去了七年，小伙伴们都长大了，而阿斯贝尔也成为了一名皇家骑士。他似乎掌握了某种神秘力量并且事情也开始变得奇怪起来，就在这千钧一发的时刻，苏菲神秘的再次出现了并给又一次失去了记忆。随着政治阴谋的爆发，理查德的生命依旧受到了威胁，而这次主角团再次相聚共同发起了反击。

《圣恩传说》的故事相当的一般，并且主角团的塑造也让人大感失望。阿斯贝尔是个没有任何特色的主角，特别是与前两款游戏主角的卢克和尤利比起来更是一个落差巨大。苏菲就是一个面无表情的机器人，而主角的发小们塑造的不是糟糕就是很无趣。帕斯卡尔（Pascal），就是那个留着奇怪多色系发型的少女，把她放在其他任何游戏中都会非常令人讨厌，然而在本作中她的愚蠢却给整个剧情带了些许个性。

相反，本作的所有好评全都来自于游戏的战斗系统，该系统也是出现在系列游戏中最好的战斗系统之一。先前的 3D 作品中仍然沿用横版卷轴视角只是单纯为了保留老游戏的感觉，而本作则将视角摆在了角色的斜后方。此外本作还放弃了 TP 系统，改为了只在日本 PS2 时期游戏中昙花一现的 CC 系统。相交于需要消耗 TP 值发动的特殊攻击，本作中将会给玩家一个可以显示角色能够连击时间的仪表盘。如果玩家在战斗中表现出色，那么 CC 值就会得扩充，玩家也因此可以执行更多的操作。该系统还会根据角色行动方向提供了两种攻击模式。虽然自由奔跑被削弱了，但本作中加入了侧身闪避以及三种不同类型的格挡动作。而这一切都完美地结合到了一起使得玩家不再只是单纯地搓按键，而是不断地鼓励玩家灵活地制定防御或进攻的策略。此外游戏还拓展了前作游戏中的头衔系统，赋予每个角色数十个头衔，并将其作为自定义状态的一种方式。



这代最初是一款 Wii 独占游戏，但游戏 BUG 频出并且从未在日本以外的地区发行。有英文本地化的 PS3 版移植版将标题改为了《圣恩传说 F》（Tales of Graces F），并且加入了一个额外的章节收尾。然而本作依然只是 Wii 版游戏的加强版本，所以画面看起来明显要比《薄暮传说》要差。

最后是战斗系统成就了这款游戏，而故事至少也没有像《星之海洋：最后的希望》（Star Ocean: The Last Hope）那样糟糕，所以游戏大体上还是很有趣的。



《圣恩传说》有着系列最好的战斗系统，却有着最糟糕的故事之一。



《无限传说》（Tales of Xillia,1&2）

开发商: Namco | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PS3

《无限传说》（Tales of Xillia）中的“X”代表着“联动”，因为本作中不仅有着两个主角，而且美术是由系列的两位角色设计藤岛康介和猪股睦美合作完成的。就像《星之海洋 2》（Star Ocean: The Second Story）中一样，玩家可以选择医学生裘德（Jude）或自称麦斯维尔精灵主的神秘女性米拉（Milla）的视角来进行游戏。他二人的任务是摧毁以“Spyrix”为能源的可怖的超级兵器克雷斯尼克之枪（Lance of Kresnik）。

本作对于游戏视角进行了一定变动——游戏视角移到了角色身后，这就使得玩家可以自由移动镜头而是随着视角自动变化。这点直接影响了游戏场景的结构，使本作中的场景变得更大更开放。游戏没有真正意义上的大地图，而是分割成了遍布怪物的大片区域。本作战斗系统还加入了名为“连结模式”的设定，玩家可以选择一名同伴作为合作伙伴，他可以帮助玩家攻击敌人的背后，并提供特殊技能。此外还有一个类似于系列前作中的 CC 系统（Chain Capacity）的攻击计数器（Assault Counter），该系统直接影响了玩家的连击段数，但特殊攻击还是需要消耗 TP 值。

《无限传说》是一款典型的“传说”系列游戏，但也貌似缺少了一些东西。米拉的设定很酷，但这种强大却不食人间烟火的角色有点太过死板，而裘德作为学生的身份也要不同于典型的 RPG 主角，但角色本身并不那么有趣。本作剧情也受到了双重视角的影响，虽然米拉在故事中占有很大的戏份，但很多剧情要以裘德的视角才能看懂。奇怪的是本作中没有了烹饪系统，即时拿来和系列的下限比，本作音乐也是相当的普通且重复。而故事中的种种细节似乎来自于系列之前的游戏。





后来推出的续作的故事发生在第一部结束的一年后，并且保留了前作许多的角色。本作主角路德卡・威尔・库鲁斯尼克（Ludger Kresnik）发现自己被一个名为艾儿（Elle）的神秘少女所纠缠。路德卡基本上就是一个典型的无口系主角，但玩家也可以在特定的节点上进行选择来影响他的对话或行动，尽管这对故事的影响通常非常有限。故事开始路德卡深陷医疗债务当中，为推进剧情，他必须逐步偿还这笔钱。此外本作中出现了平行时空，在主时间线上造成了各式各样的错乱。路德卡有能力去探索并最终摧毁这些基于“假如”诞生的平行世界，该设定很有趣，因为死去的角色会在其中存活，或让恶棍可以是好人。但最终这些维度都需要被摧毁并迫使这些人的生活轨迹回归主时间轴上，所以这可能是相当悲惨的。事实上哪怕游戏的核心理念比系列常见的游戏更有趣，但过多地复用前作中的元素还是会让人感到倦怠，而通过还债的方式来延长游戏时间的手段更是简单粗暴。

《无限传说》并不是系列中最有趣的游戏，而其续作的素材复用本质似乎更多地是关于资产的再利用，而不是因为作者仍然有他们想要讲述的故事。

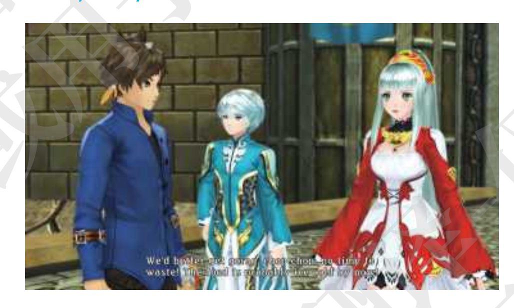


《热情传说》（Tales of Zestiria）

开发商: Namco | 发售年份: 2015 | 涉及平台: PS3, PS4, WIN

《热情传说》（Tales of Zestiria）的故事聚焦在了一个叫做史雷（Sorey）的年轻人身上，他居住在天空中的“天族”部落中。对于下界世界充满了好奇心的他经常会去附近的遗迹探险，他在那里最终邂逅海兰德王国的公主，一位名叫“艾丽夏”（Alisha）的人类女孩。史雷和他的朋友米库里欧（Mikleo）决定离开家乡前往下界的格林乌德大陆（Glenwood），他们发现此地的人民正饱受战争与饥荒之苦，而从中诞生的负面情绪则将这些人变成了一种名为“凭魔”（Hellions）的野兽。史雷与普通人类不同，他拥有着可以同时看到“天人”（Seraphim）和“凭魔”的能力，他还唤醒了一把神剑并为自己赢得了“守望者”（Shepherd）即天选救世主的名号。

这是一款跨世代平台的游戏，游戏在 layStation 3、PlayStation 4 和 Windows 平台相继上发售，因此与前作《无限传说》相比它在技术上并没有太大的改进，尽管更纤细且比例更真实的人物模型需要一些时间来适应。当玩家遭遇敌人时不会进入单独的战斗空间，而是现场开打，这就导致了两个核心问题，其一是游戏帧数被降低到了每秒 30 帧，并且帧数波动比前作游戏还大，其二是如果角色被困在一个狭小的空间中时，视角会经常出现问题。游戏的战斗系统与《圣恩传说》类似，都是第三人称越肩视角。角色可分为人类和他们的“天族人”伙伴，前者是强大的物理输出，而后者负责魔法。某些角色可以执行武装变形来与他们的守护天使融合。还有一个系统可以通过在网格中放置符文来定制角色的能力，并将它们排列成不同的形状可以产生奖励。





《热情传说》在系列粉丝中口碑不佳，主要是因为它是迄今为止该系列所有问题的综合体。

《热情传说》在该系列中属于中等水平，没什么过人之处，但问题比起同系列作品来也没啥不同的。虽说游戏在系列粉丝中口碑不佳，但这很大程度是因为其在系列的鸿篇计划中所处的位置有关，在《薄暮传说》之后，南梦宫便开始压榨该系列的价值，制作了一系列质量一般的作品，由于预算明显减少，从而导致了技术上的缺失和虎头蛇尾的故事。《热情传说》恰巧就是这些问题最明显的代表，而粉丝们则认为这个系列的 20 周年应该得到重视。

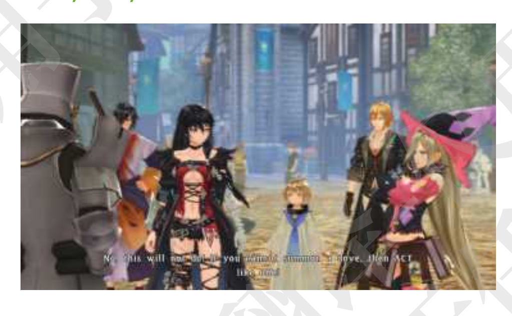
该作的角色在日本也引起了一些争议，市场宣传中表明艾丽夏将会是游戏的女主，她是一个坚毅的姬骑士，而且应该是个有趣的角色。然而当游戏正式问世时，艾丽莎在故事早期就被边缘化了，而真正的女主则是商人（刺客）萝洁（Rose）。艾丽莎的个人剧情后来则被做成了 DLC，但其中大部分内容都是愚蠢的粉丝服务向的，不过由于萝洁顶替艾丽莎的方式过于奇葩，所以在动画版中改写了她二人的角色。



《绯夜传说》（Tales of Berseria）

开发商: Namco | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS3, PS4, WIN

女主角贝露贝特（Velvet）和她的兄弟莱菲赛特（Laphicet）在亲戚阿托里乌斯（Artorius）保护下生活在一个相对平静的乡村中。然而当怪物入侵村庄时阿托里乌斯却将莱菲赛特作为祭品丢入到一个陷坑之中，贝露贝特一同跳了下去，直到从中露出了一只黑色的变异手臂。在被关押在恶魔监狱中几年后，逃出生天的贝露贝特却发现外面的世界已经处于了阿托里乌斯的宗教专制统治中。于是在团结了一群边缘人之后，她竭尽全力地迈向了自己的核心目标——复仇。而本作标题的灵感则来自于“狂战士（berserker）”一词。





事实证明，魔人贝露贝特与宗教独裁政府斗争的故事比系列大多数游戏故事更吸引人。

《绯夜传说》（Tales of Berseria）发挥了该系列的最大优势，游戏拥有着强大的角色阵容，其中大多数是反英雄，他们的目标并不高尚，但却非常容易理解。这种对原始愤怒的关注使故事具有强烈的方向感和目的感。贝露贝特一直因丢失人性而陷入挣扎，尤其是当一个男孩加入她的时候，因为与其已故的兄弟相像，所以她给他改名为莱菲赛特。与系列其他主角相比贝露贝特自然显得有些阴郁，她的服装也比其他大多数女性角色更暴露，尤其是考虑到该系列从未像其他以动画为主题的 RPG 那样给人一种剥削感。但至少游戏中承认了这一点——尽管她穿着暴露，但她显然没有注意到寒冷的温度，这被解释为她失去了人性，如果你愿意，你可以改变她的默认服装。其他演员阵容都很强大，比如自私、古怪的女巫玛姬尔（Magilou）以及质疑主角团手段残忍的前修道院驱魔师埃莉诺（Eleanor）。此外，虽然邪恶的宗教团体是一种非常常见的 JRPG 梗，但至少在本作一开始就表明了这点，而不是到了故事后半程才揭露。总的来说这是一个非常棒的故事，并且与系列常见的剧情背道而驰。但故事确实是与《热情传说》发生在同一个世界观中，只不过时间提前了 1000 年，所以从技术上讲虽然故事情节上有关系但很薄弱，但各位可以理解成其中讲的是《绯夜传说》的世界是如何变成《热情传说》的。

游戏的战斗系统使得角色不用再依照特定轨迹，而是能够在战斗场景中自由移动。游戏中并没有“普攻”；而是让每一个动作都变为特殊攻击（类似于系列中的 Arte 攻击），玩家可以将其分配到相应的按键上，从而定制连击招式。其中灵魂容器（Soul gauge）会对攻击造成影响，它可以自己回复，但也可以在战斗场景内上收集，以延长连击或执行更强大的技能，游戏中叫做“灵魂突破”（Break Souls），这是《圣恩传说 F》战斗系统较好的实现方式之一，尽管它不像《圣恩传说 F》那么有趣。

本作唯一可以确定的缺点是游戏中场景又大又空，几乎没有细节；某些部分甚至比《热情传说》还要低级。地下城和野外探索感觉相当乏味，有些过于复杂的战利品系统只提供给你一些小玩意。然而在《绯夜传说》推出后的几年中，它不仅是系列的回归之作更是其中最好的作品之一。



《传说系列》（掌机篇）

开发商: 各种公司 | 发售年份: 2000 | 涉及平台: GBC, GBA, PSP, DS, 3DS, PSV

任何一个主流的 RPG 系列都在掌机上推出锅至少一款衍生作品，“传说”系列也不例外。第一个这样的系列便是登陆了 GBC 的《换装迷宫》（Narikiri Dungeon）。这款游戏作为《幻想传说》的续作，故事大约发生在前作的 100 年后，主角是一对叫做迪欧（Dio）和梅儿（Mel）的兄妹，而他们则必须要通过“意志考验”（spirit test）来揭开他们的过去。标题中的“Narikiri”指的是变换服装的能力，这可以让角色改变自身职业，而其中甚至囊括了一些以南梦宫其他作品角色为原型的职业。游戏的迷宫是随机生成的，战斗则采用了回合制的 Petit-LMBS 系统。

《幻想传说：换装迷宫》（Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon）因其深刻且富有哲学的故事而备受推崇，并且更加深入地呈现了《幻想传说》的世界观。这点相当令人惊讶，毕竟大多数游戏衍生作品的故事要么即用即丢要么完全是隔靴搔痒，而且往往要靠最受欢迎角色的回归。该作后来在 PSP 上推出了重制作《换装迷宫 X》（Narikiri Dungeon X）并且采用了系列中更常见的即时战斗系统。虽然与前作相比《换装迷宫 X》确实有所进步，但原版故事中的一些黑暗元素遭到了删除，从而减少了故事绝大部分的冲击力。

随后又在 GBA 上推出了《幻想传说：换装迷宫 2》（Tales of the World: Narikiri Dungeon 2），这也是系列众多游戏中第一款跨游联动的作品，游戏卖点便是加入了《幻想传说》、《宿命传说》和《永恒传说》中的角色。在本作中两名主角接受了城镇居民的委托后前去调查迷宫。系列传统的战斗系统在本作中回归了，并且服装也可以自由调换了。《换装迷宫》系列第三作（依旧是 GBA 平台）再一次改变了游戏玩法，加入了策略游戏属性，并且故事的核心冲突也归回了传统的故事展开手法。之后《世界传说》又推出了《召唤师之血统》（Summoner' s Lineage）该作的故事则是《幻想传说》另一条故事线的延续，该作同样也登陆了 GBA 平台。本作同样也是一款策略向游戏，



只不过本作其实是 GBC 早期游戏《口袋王国》（Pocket King）的精神续作，而《口袋王国》则又是南梦宫的 FC 游戏《万王之王》（King of Kings）的升级版。

下一款《世界传说》系列的游戏则是 PSP 上的《光明神话》（Radiant Mythology）。游戏目标与《换装迷宫 2》一样都是接任务然后追捕怪物，控制玩家的角色与系列各个故事中的角色成为朋友。虽然没有后者中的换装系统，但还是有些职业可供玩家选择。游戏的战斗系统与《深渊传说》基本相同，该作也是这些衍生游戏中唯一进行了英文本地化的游戏。该作后来又在 PSP 上推出了两部续作，两作都进一步扩充了来自其他游戏的主角和配角，不过这两款游戏都只发行了日版。

从 NDS 时代开始，南梦宫发布的游戏新作便开始更接近主系列，而不是带有不同玩法风格的衍生作品。其中先头军便是与 Dimps 合作开发的的 NDS 版的《风雨传说》（Tales of The Tempest）本作故事将视角聚焦于凯乌斯（Caius）和露比亚（Rubia）这两个孩子身上，他们生活在一个人类和名为“雷蒙”（Leymon）的兽人处于冲突中的世界里。游戏的战斗场景被分割为了三条道路，玩家的角色可以在其中通过跳跃进行切换。尽管如此，游戏的质量还是很差，模型效果奇糟，配



掌机上许多的“传说”系列游戏要么都是与主系列角色有联动的迷宫探险游戏，要么就是类似玩法毫不相干。而《心灵传说》（**Tales of Hearts**）作为一款原创游戏，更是其中的佼佼者。







在两款 NDS 游戏的重制版当中，英语世界玩家错过了《圣洁传说 R》，还行，毕竟《心灵传说 R》要更好一些。

音稀碎，流程也很短。鉴于游戏的反响奇差，以至于官方将其从“主系列”游戏划分为到衍生游戏中。

之后的《圣洁传说》（Tales of Innocence）有所改进。该作外包给了曾经参与过《世界传说》系列部分游戏开发的 Alfa System。本作的主角是一个叫做卢卡（Luca）的男孩，虽然为人有些懦弱，但在梦中他却成为了一个名为“阿斯拉”（Asura）的强大战士。事实证明他看到的是自己前世的幻象，而全国各地的人们也都开始回忆起过去的战争。这是一个很棒的故事理念，尽管游戏太短而无法真正展现这一点。

游戏虽仍然是 3D 的，但比起《风雨传说》来说进步已经非常大了，当然还没达到主机游戏的水平。本作的战斗系统融入了以《深渊传说》为主的系列其他游戏的特色，并加入了《宿命传说》重制版里的空中连段。游戏的工会系统就像是《光明神话》那样提供了随机生成的任务和迷宫。

该作在 2012 年在 PSV 上推出了移植版《圣洁传说 R》，这也是该平台上的第一款 RPG。游戏改进了画面，使其更接近 PS2 时期游戏的水平（尽管依旧有点粗糙），同时对战斗系统进行了一些调整并增加了更多的配音。其中游戏中的部分任务进行了修改，工会任务被彻底删除，可视化遇敌也被随机战斗所取代。

下一款游戏《心灵传说》（Hearts Tales）最初于 2008 年登陆 NDS 平台。游戏一上来翡翠（Kohaku）和琥珀（Hisui）兄妹二人被一个神秘女人追杀，随着他们躲过了追捕，二人遇到了一个叫做辛格·梅迪奥莱德的年轻人，他拥有着一种力量可以进入灵魂，也就是人们情感具象化的体现。在他们试图拯救翡翠的旅途中，他们又遇到了传说中的“睡公主”并打破了使其处于半睡半醒的封印，之后与其开了一段旅程，其中不仅要恢复她的活力，还要从追逐他们的女人手中拯救兄妹二人。

在最初的 NDS 版中，《心灵传说》主要以 2D 画面呈现，使其看起来和玩起来都像《宿命传说 2》那样的 2D PS2 游戏，Emotion Gauge (EG) 系统取代了《宿命传说》重制版的 CC系统，但除此之外两者都非常相似。虽然在其他登陆 NDS 的系列游戏中，每次只有三个角色出现在战斗中，但其他角色可以被召唤来执行连接命戏中将这种武器称之为“灵武”（Somas）并且也可以通过在各地找到的原材料来定制。戏中将这种武器称之为“灵武”（Somas）并且也可以通过在各地找到的原材料来定制。

不过这款游戏最奇怪的地方莫过于推出了除过场动画外内容几乎一直的两个独立版本。显然，动画版使用了“传说”系列其他作品都是用的常规动画 FMV，而 CG 版则使用了非常难看的电脑渲染 CG。

游戏后来也在 PSV 上推出了重制版的《心灵传说 R》，并且使用了与《圣洁传说 R》相同的引擎对游戏进行了彻底的 3D 化改造（而且这回只发售了 2D 过场动画的版本）。游戏的战斗系统类似于系列其他 3D 化作品，仍然使用旧的 TP 系统。连接命令消失了，但取而代之的是追击链接能力，你可以把敌人打到空中，并通过让你的同伴加入来延长连击。NDS 原版场景通过一系列道路连接到一起，但本作中加入了合适的大地图，灵武升级系统也发生了变化。许多事件被删除或更改，虽然没有人会错过随机生成的心灵迷宫，但大部分对于游戏的删减都让游戏体验大打折扣。与《圣洁传说 R》一样，随机遇敌也在本作中回归。该作也是掌机上为数不多有英文本地化的传说系列游戏之一，尽管配音仍然是日语。

《圣洁传说》和《心灵传说》相较《风雨传说》无疑是一次巨大的进步，但归根到底它们在传说系列游戏中只属于中等水平。和往常一样，游戏的亮点在于角色，例如《心灵传说》的翡翠就是个暴躁老哥，这与经典的温顺善良的治疗者形象截然不同。而《心灵传说》则是这两作中较好的一部作品，其中主要是因为该作的内容更充实。

虽然算不上该系列的正统作品，但南梦宫还是在 NDS 上制作了一款与《Keroro 军曹》系列联动的衍生游戏《Keroro RPG：骑士，武士和传说的海盗》（Keroro RPG: Kishi to Musha to Densetsu no Kaizoku）。这款游戏由 Tales Studio 开发，与 NDS 版的《心灵传说》非常相似，甚至包括标志性的等级和烹饪系统。玩家将要扮演一群被吸入电子游戏中的外形青蛙，进入一个以武士、海盗和骑士为主题的 RPG 风格的世界。游戏中有着大量对于其他作品的恶搞——主角们以高达模型作为盔甲，一个名叫雷恩的角色是按照《宿命传说》中的里昂设计的。游戏相对简单，毕竟是面向儿童设计的，但仍然是一款非常像样的游戏。

《Keroro RPG》是一款传说系列的小众游戏，但出于授权原因，它仍然只在日本发行。




VIDEOGAMES
STOP

其他游戏 IP 系列

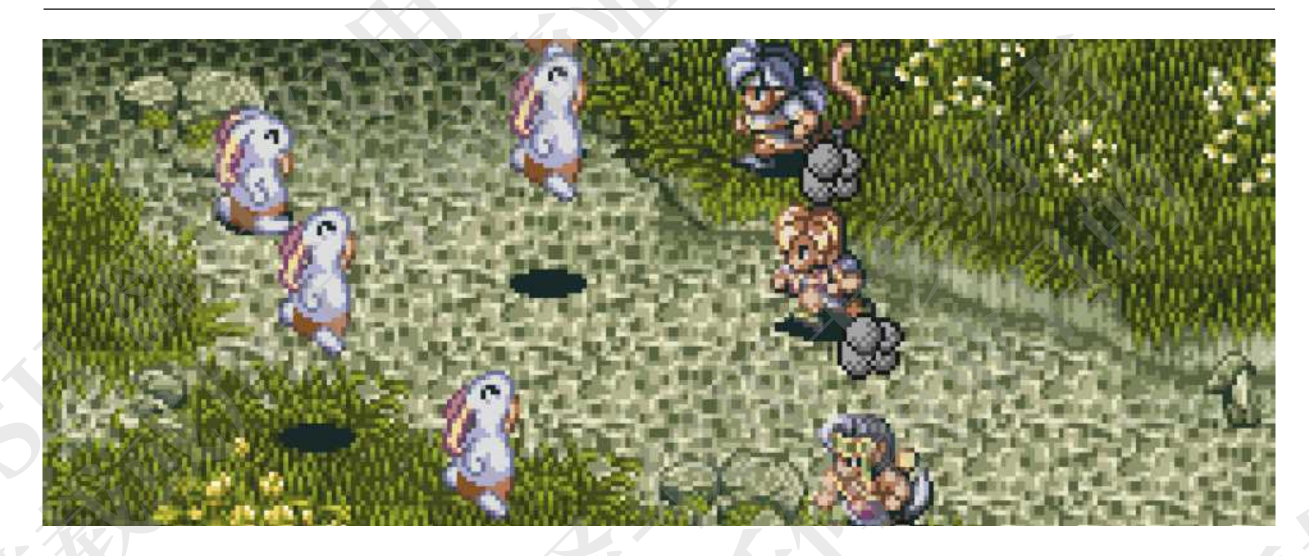
我们起先论述了了 20 世纪 80 年代的 JRPG 市场环境，之后又围绕着 4 个高体量的大 IP 系列游戏进行了讨论。但 JRPG 可远不止这几个系列，还有成百上千形形色色来自不同发行商和开发商的游戏。本章将会探讨其中许多的内容，因此这也是目前为止全书内容量最大的一章。

因此我们会将其分为几个小节。我们首先会着眼于《星之海》（Star Ocean）系列，因为其本身就是上一章南梦宫“传说”系列的近源作品。接下来会是胜吕隆之（tri-Ace）的其他的作品，这些游戏都有着共同的设计理念。然后我们会探讨其他几个游戏系列，虽不及前文中的《勇者斗恶龙》或《最终幻想》那么高产，但这些游戏都在该类型的历史中都留下了自己的印记，并且拥有着一定数量的忠实粉丝基础。其中有些是 Square 或 Enix（两公司在 21 世纪初合并）旗下的其他 RPG 系列，但也有 Capcom、SEGA 和 Sony 等游戏发行或开发商以及 Sting、Gust、Imageepoch 和 Compile Heart 等小型发行商。其中就包括了《超时空之轮》 1&2（Chrono Trigger/ Cross）《异度装甲》（Xenogears）和《异度传说》（Xeno）系列游戏、《地球冒险》（EarthBound/ Mother）、《梦幻之星》（Phantasy Star）、《沙迦》（SaGa）、《龙战士》（Breath of Fire）、《荒野兵器》（Wild Arms）、《露娜》（Lunar）、《影之心》（Shadow Hearts）等等游戏。此外还包括了一些在日本本土大受欢迎却在海外鲜为人知的 RPG，例如 Data East 的《重装机兵》（Metal Max）、《海格力斯的荣耀》（Glory of Heracles）系列，以及 Hudson 的《天外魔境》（Tengai Makyou）。

在说完这些游戏 IP 系列之后，我们将着眼于一些独立的游戏。这些游戏将会按照发行年份排序，从 FC 时代的 8 位机 RPG（还有 Game Boy 和 Game Gear），然后是 Genesis、Super Nintendo 和 TurboGrafx-16 上的 16 位游戏，再到 PlayStation、Saturn 上的 32 位游戏，然后是 PlayStation 2 和 Dreamcast，以及 Game Boy 和 Nintendo DS 等各种掌机。最后，我们将转向 PlayStation 4 和 NS 等平台上的现代游戏。

《地球冒险》（**EarthBound**，游戏日版被称作《**Mother**》）仍然是一个受人喜爱的系列，这要归功于它迷人的情感和对现代美国文化的恶搞向解构。

Nerdgmer-SH 翻译-仅供交流请勿转载或用于任何商业目的



《星之海洋》（Star Ocean）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC, PSP, PS4, NSW

在上世纪的八九十年代，Wolf Team 还只是一家制作了《旋风女战士》（El Viento）和《钢铁帝国》（Sol-Feace）等游戏的高产小体量开发商，但当他们受邀为南梦宫开发《幻想传说》（Tales of Phantasia）时，他们迎来了重大突破。然而有些员工并不喜欢受制于新东家，所以有三人离职后成立了 tri-Ace，并且迅速开发了一款自家的竞品《星之海洋》（Star Ocean）。

《星之海洋》的故事发生在一颗神秘疾病肆虐的死水星球洛克（Roak）。主角拉帝斯（Roddick）和蜜莉（Millie）在寻求治疗方法未果后与两个来自外太空的外星人取得了联系。对方二人是隶属于泛银河联邦的罗尼契斯（Ronyx）和伊莉雅（Ilia），并且愿意提供帮助。然而，唯一的解决办法是穿越回到过去，打败邪恶的阿斯莫德斯（Asmodeus），从而获得治愈方法。游戏剧情显然受到了《星际迷航》（Star Trek）的影响，尤其系列的第四部（有鲸鱼的那部），尽管有科幻背景，但大部分故事发生在一个充满魔法的中世纪世界，那里主要居住着被称为有尾族（Fellpool）的兽人（参考了游戏《巫术》中长得像猫的Felpurr），但也有被称为“翼族”（Featherfolk）的有翼生物。

这款游戏从《幻想传说》中借鉴了许多内容，像有关时间旅行的桥段、以动作性为主的战斗系统（玩家可以在其中控制一名角色，让 AI 控制其余队友），乃至樱庭统的配乐。与日系流行乐不同的是，游戏片头完全是用英语解说的，还有大量的数字化语音用作战斗口号。除了压缩芯片外，本作还采用了 48mb 的大容量卡带以尽可能地往游戏里加入细节。但游戏唯独没动用知名漫画家做游戏人设。



与系列后续的作品相比，本作的战斗系统多少有点不成熟——玩家角色不能直接在战斗画面中移动，而是要预先选择攻击目标然后角色会自动跑过去攻击。虽然有点笨拙，但也挺有趣和疯狂的。但本作真正的亮点则是技能系统，游戏为玩家提供了大量的天赋技能。有一些是与战斗相关的，但另一部分则是在升级后能在战斗之外的场合下使用的。其中许多都是锻造技能，允许你创造自己的物品，升级装备，识别未知物品，制作普通道具的复制品或是使用食材来烹饪更有营养的食物，此外还有部分技能可让玩家通过降低角色能力的方式来获取更多的经验或是提高（降低）随机战斗的频率。玩家也可以选择写书向其他角色传授技能，或者在乐队中演奏，这可以根据乐器和歌曲的类型产生各种各样的效果。游戏中自定义内容的数量和技能的多样性在 16 位机 RPG 中是前所未有的。

游戏的故事结构更多是为了重复游玩服务的。大体上讲，本作流程算不上长，最多不过 20 个小



游戏开头的英文配音不是别人，正是在英文版《恶魔城：月下夜想曲》中为阿鲁卡多配音的 **Robert Belgrade** 本尊。











PSP 版的《初次起航》对原版内容进行了很多的改动，尽管也失去了前作在 **16** 位机平台上看成奇迹的技术。

时。游戏中也没有真正意义上的大地图，而是一片片相互连接的区块，尽管每个区域都是细节慢慢，但游戏整体规模还是感觉有点小。尽管游戏主线采用线性流程，但许多的分支选择还是会决定玩家能在 10 名备选队友中招募到哪几位。况且游戏中玩家队伍最多只能 容纳 8 名成员，因此游戏全流程玩家也不可能招募到全部角色。另外对于可招募角色的一些前置条件游戏中也相当模糊（不看攻略的话，只能说祝你好运了）。而从这之后，这种不知是糟粕还是特色的隐藏内容，反正成了系列的标志性内容。

SFC 版的《星之海洋》从未在日本以外的地区发行，但 2007 年登陆 PSP 的重置版游戏《星之海洋：初次起航》（First Departure）则来到了英语世界国家。这款游戏基本上就是以《星之海洋：第二个故事》（Star Ocean: The Second Story）为模板重制了初代游戏。游戏内场景仍然是 2D 加预渲染的背景图片，但战斗场景则完全改为了 3D 的并且比原版游戏多了更多的操作性。虽然游戏对于的故事内容的扩展幅度不大，但确实增加了两个新角色——一个会在游戏初期作为 NPC 登场，另一个则会成为游戏中的队友。本作还添加了一个对应的游戏地图并且增加了大量的配音和过场动画。

本作的战斗系统无疑进行了变革，虽然技能系统没有多大变动，但更加完善了。然而“现代化”的画面效果完全缺少了 SFC 版的那种华丽的像素图，而且重新编排的音乐也在某种程度上比以往更糟。因此这作确实少了某些味道。

该版本后来在 2019 年被移植到了 PS4 和 Switch 上，游戏的标题也改为了《星之海洋：初次起航 R》。但游戏基本原封不动，只是更换了美术，被角色设计交给了曾为《星之海洋：最后的希望》（Star Ocean: The Last Hope）负责美术设计的榎波克己。PSP 版的卖点在于更明亮的角色立绘以及更接近当时喜好的游戏剧情，但这次的升级版更加独特也更加漂亮。游戏中还有着加速和选择语音语种的选项。



由于系列从未使用过统一的美术设计，因此 **2019** 年的移植版将角色改为了更贴近四代《星之海洋：最后的希望》的画风。



《星之海洋：第二个故事》

开发商: tri-Ace | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1, PSP, PS4, PSV, GBC

《星之海洋：第二个故事》（Star Ocean: The Second Story）的主角是初代游戏中罗尼契斯（Ronyx）的儿子克劳德·肯尼（Claude Kenny），游戏一开始他被困在一颗名为“Expel”的死水星球上。而他所拥有的神奇科技让当地人确信他便是预言中英雄，所以他只好和当地一名叫做蕾娜（Rena）的女孩合作，调查最近发生的一起陨石撞击事件。而他们的冒险旅程最终指向了一个企图毁灭星球的神秘阴谋组织。

这款续作在前作的基础上进行了扩展，成为一款更长、更精致的游戏，角色更加立体丰满，同时还兼具了许多 32 位机 RPG 所缺乏的轻松氛围。游戏一上来玩家可以选择克劳德或蕾娜作为主角，不过二者除了游戏开头部分以不同视角展开外，只会影响流程中的一小部分内容。与前作一样，游戏中有着许多可招募的角色，其中许多角色都是可操作的，也有一部分是隐藏角色。游戏新增内容是进入城镇时可选的个人剧情，可以让玩家深入探索各个配角的背景故事（肩上有两条相互斗嘴的龙，并且身负诅咒的剑客阿什顿-Ashton，以及持枪的三眼士兵欧佩拉-Opera 是亮点。）而且根据玩家的选择和各种因素，游戏的结局也会有多种变化。

游戏中主要角色使用了 2D 像素，大部分区域使用了预渲染背景，不过战斗画面和大地图是 3D 的。与前作相比，玩家在本作中有了更多的自由移动空间，但感觉上仍然有些笨拙。技能系统得到了进步地扩展，并且允许玩家做一些更荒唐的事情，比如做一件“非法”道具让自己免费入住任何旅馆或是获取免费保险，这样角色若在战斗中倒下后就能获得一笔赔偿。也可以召唤一只巨大的兔子，以便像《最终幻想》中陆行鸟一样帮助玩家在大地图



上快速移动。如果玩家对于道具使用已经烂熟于胸了，那么游戏的平衡性可能会荡然无存，但相反的是，若玩家对于如何找到正确的道具一窍不通的话，那么就会迎来一个恐怖的难度峰值（所以好好利用偷盗技能吧！）。这也是 tri-Ace 游戏一贯的特色，但除此之外《星之海洋：第二个故事》是该系列中最出彩的一部，拥有着良好的故事节奏、可爱的角色以及樱庭统那美妙的配乐。

由于 SFC 上的初代游戏并没有英文本地化，所以这款游戏就成为了西方世界对于《星之海洋》系列的引路人。只不过翻译质量一般，配音又糟糕的有些滑稽。2008 年发售的 PSP 版并未向前作那样迎来彻底地重制，但游戏重新翻译了文本并使用了专业的配音。这代还在 GBC 上推出过日版独占的《星之海洋：蔚蓝星球》（Star Ocean: Blue Sphere）。剧情发生在前作的两年后，主角团还是同一拨人，虽然置于 8 位掌机平台，游戏画质降级了许多，但其他内容确做得相当棒。



PSP 版的《星之海洋：第二个故事》改动更少（实际上更多是变相升级），虽然添加了角色立绘，但并不算好。



《星之海洋：直到时间尽头》

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2003 | 涉及平台: PS2

《星之海洋》第三部的故事要从与父母度假的主角少年法伊特·莱因戈德（Fayt Leingod）与儿时好友索菲亚（Sophia）一同游玩时讲起。很遗憾，他的假期因某种袭来的神秘灾难而被打断了，在随后的撤离的过程中法伊特与家人们走散而被留在了先驱者 III 星球上（Vanguard III）。当主角尝试寻找回家的方式时，却意识到自己已经被卷入到星际各派系冲突的中心。与前作一样，这代也用了“先进文明的主角来到科技落后星球”的情节，不过法伊特并不是星联成员或是该星球的居民，而只是一个普普通通的地球少年，这给人的感觉就不一样了。

本作画面实现了全 3D 化，不管效果如何，这都是 tri-Ace 决定走向电影化叙事的一面。游戏大部分情况下卖相还不错，不过有些人类的模型比例让他们看起来比其他的任何东西都要令人毛骨悚人。虽然音乐不再是系列惯用风格，但樱庭统还是用他疯狂的电子摇滚配乐嗨翻全场。本作中如果玩家完整地探索了当前区域那么就会获得对应奖励，只不过达成这一目标本身就要比其他任何事情都让人恼火。

游戏战斗系统分为了两种攻击类型（强与弱）外加一个格挡动作，节奏比前作更快但也更加混乱了。每名战斗中的人员，无论敌我都有一个可以影响角色攻击频率的愤怒值，这既能预防玩家盲目搓按键，也可以用来表示敌人合适发动攻击。除外游戏中还有一个奖励标准，如果玩家能快速击败敌人，就能获得额外的经验值。更与众不同的是，MP 在本作中成了角色的次要生命值，如果将其耗尽角色也会判定被击倒。许多敌人的攻击一会降低角色的 MP，所以玩家要更为谨慎地使用特殊攻击。技能系统做了一定的收敛，本作玩家只能升级属性，而战斗技能只能靠反复使用来提升等级。取而代之的是可以让玩家“发明”道具的工坊系统。本作中该功能是由一名叫薇尔琪-维尼亚德的少女全权负责，她也因此成了系列的吉祥物，甚至作为可操作角色出现在了前两作游戏的 PSP 移植版中。



总体而言《星之海洋：直到时间尽头》（Star Ocean: Till the End of Time）还算是一款内容扎实的游戏，但如果不提到其剧情中颇具争议的大反转，就不算是真正地讨论这款游戏，在这个情节转折中，角色意识到世界并不是它看起来的那样，而问题就出在了这直接颠覆了前作剧情。单拿出来这一个相当酷的科幻思考，但把它放在与一个受欢迎的游戏系列可能就不是什么好主意了。这部分内容惹恼了许多系列粉丝，并对系列后续所有游戏都带了问题，那就是后续作品都是以前传的形式围绕这一点展开的。这让那些对电子游戏较真的玩家倍感恼火，但如果你能了解并接受其中的转折的话，你可能会喜欢上它。



法伊特·莱因戈德（Fayt Leingod）这个名字算是开创了 JRPG 主角又直白又憨的名字的潮流，包括了 Edge Maverick（《星之海洋最后的希望》，译者注：名字直译过来可以理解为锐气的非主流）、Kor Meteor（《心灵传说 R》）、L'arc Bright Lagoon（《弧光幻想曲》）



《星之海洋：最后的希望》

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2009 | 涉及平台: X360, PS3, PS4, WIN

《星之海洋：最后的希望》（Star Ocean: The Last Hope）作为一部前传让自己避开了前作混乱的大结局。地球已经被战争所吞噬，所以人们将目光投向了恒星想要寻找一个新的星球作为家园。本作男主角便是艾吉麦沃瑞克（Edge Maverick）跟随在一旁的则是他青梅竹马的恋人蕾米（Reimi）。本作有着系列许多游戏的元素，尤其是故事一开始当玩家来到洛克星（Roak）时，前作中的有尾族（Lesser Fellpool）和翼人（Featherfolk）等种族的角色会加入到玩家的队伍中。除外，前作游戏中只出现了几个星球，但在本作中玩家将会指挥一整个星际飞船前往所及之处，探访各式各样的星球，这点大大增强了游戏的太空歌剧感。至于故事倒也没有前作《直到时间尽头》那样放飞自我，尽管其中一个故事转折中船员们会被传送到地球上一个格外像上世纪 50 年代新墨西哥州罗斯威尔的地方。

游戏的战斗系统也放弃三代中的许多变动——没了 MP 耗尽死亡、战斗只有一种攻击强度并且只能上场四名角色。然而本作中加入了一个闪避键外加一套致盲攻击，如果玩家在正确的时机触发该效果那么这将会让玩家实现绝地反击。有了一个全新的“充能”计量器，每当被填满时就会激发一种活力状态，除外还有增强了的连击系统和能够自定义角色战斗风格的功能。技能升级系统也更像是系列早期游戏，即玩家可以将点数直接分配给对应技能，尽管本作中技能要比前作少很多，而且许多角色也有有着专属的技能。游戏的场景也大了许多（事实上大过头了并且存档点少得可怜），这样设计地图可能是为了拓展探索内容。

然而，碍于技术限制、低预算和开发者缺乏经验，21世纪初的许多游戏在过场动画等方面都存在着问题。而本作中这些问题尤为糟糕，原因有很多；像是令人毛骨悚然，和人偶别无二致的角色模型、粗糙的动画、糟糕的对话以及比之更甚的配音。游戏中的部分角色让人忍无可忍，只因为他们要么令人厌恶，比如脑残的翼人莎拉（Sarah），要么设定上难以置信的黑深残，例如身材矮小的莱尔（Lyle），虽然声音听起来像五岁小孩，但她短暂的一生里都在服用抑制剂。结果便有了本作中一些令人啼笑皆非的过场动画。如果你喜欢以消费这些角色的痛苦为乐的话，那倒是件好事，可以说如果你真的只想好好体验一款 JRPG 的话，这就难办了。不过值得庆幸的是，本作中玩家可以跳过这些过场动画，之后玩家只需一个简短的总结。这可能是游玩本作的最佳方式，毕竟游戏剧情虽说令人尴尬，但战斗系统还是系列中最好玩的这一。然而很不凑巧三代是大多数系列粉丝认为与之后作品的一个跳崖式的分水岭。



在最初的 Xbox 360 版中，英文版采用了 CGI 形式的角色头像立绘，而日版则是漫画风格的。在后续版本中让玩家能够在二者间自由选择。



《星之海洋:最后的希望》的过场动画糟糕得令人尴尬——查找“尿布时间”（Nappy Time）的场景是一种非常特殊的恐怖——但战斗系统一如既往地有趣。



《星之海洋：忠诚与背叛》

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4

《星之海洋》五代的故事发生在一颗发展中的星球Faykreed上，是一部发生在位于二代与三代之间的一部前传。男主菲迪尔·卡缪兹（Fidel Camuze）和女主米奇·索维斯塔（Miki Sauvester）被卷入了一场即将爆发的战争，当一艘飞船从空中坠落时，战争进一步陷入混乱，因为飞船上搭乘的是一名拥有可以冻结时间的神奇力量的少女莉莉娅（Relia）。

《星之海洋：忠诚与背叛》（Star Ocean: Integrity and Faithlessness）更像是 tri-Ace 在 Xbox 360 的 RPG《无尽探险》（Infinite Undiscovery），其中主要是因为二者的战斗都是在游戏场景内直接开始而不需要切换到一个单独的画面内。此外游戏中也很少使用过场动画，角色们直接是站桩式对话。一方面是考虑到了《最后的希望》中糟糕的过程动画，所以这兴许是最好的选择，但另一方面这种形式确实让游戏显得更廉价了。

而这种廉价感充斥在整款游戏中。游戏中环境很美，但场景过大并且过少。尤其是一想到前作中可以在各个星球间穿越，哪怕是早期游戏中也有几个可以折跃的星球，在本中被限制在一颗星球上时简直让人窒息。此外游戏中明显存在着复用了包括前两作中配乐等大量素材的现象。乃至最后游戏全程给人一种大部分时间都在目的地之间奔波的感觉。

本作的美术设计改为了安田朗（Akira “Akiman” Yasuda）负责，他是 Capcom 的一位著名美工，曾参与过该公司的许多格斗游戏开发。角色模型也要比前作好得多，不过菲欧蕾·布尔内莉（Fiore Brunelli）的人设纵观 JRPG 历史都算是离谱的，她是一位留在绿色头发的女巫，她身着的渔网装服饰几乎让她全身暴露在外。



玩家队伍可以拥有最多 7 名可操作角色，他们不仅可以在战场上与你并肩战斗，而且也可以各自为战。除了大量的可选角色外，本作的战斗系统更接近于系列第三部作品，角色拥有两种模式的攻击，并且没有其他诸如 MP 归零死亡这样的奇葩设定，而特殊攻击只能靠长按攻击键来触发这点就有点尴尬了。虽然玩家仍然可以使用格挡和闪避，但比起《最后的希望》可谓是退了一大步。不过游戏还是和系列其他游戏一样有趣，只不过其中的部分难度陡增的阶段还是很劝退的。本作技能属性改为了受装备和角色升级的影响，这也不像该系列之前的一些游戏那样令人满意。

游戏的故事还算可以，情节发展都在预期中，角色也平平无奇，并且内容比其他 JRPG 都要短。虽然有这么一款可以在 25 个小时内搞定的游戏是一件好事，但本作的成绩感极低，无法让人得到真正的满足。虽说游戏没有三代那样令人惊掉下巴的故事转折或是四代那样令人讨厌的幽默感那么引人注目，但《星之海洋：忠诚与背叛》作为游戏可以说是犯了大罪，那就是有点无聊



《星之海洋》系列最新作就好像是以《无尽探险》作为原型的一样，该作是一款 **Xbox 360** 上的早期 **RPG**，同样具有广阔的开放区域和大量 **AI** 控制的角色。



《北欧女神》（Valkyrie Profile）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PSP, IOS, AND

诸神黄昏，北欧神话中一场引发诸神之战并且让世界迎来新生的末日浩劫。在tri-Ace 的《北欧女神》（Valkyrie Profile）中玩家将要扮演女武神蕾娜斯（Lenneth），负责征召临终的人类灵魂以应对这场末日之战。她可以飞往世界各地，聆听那些候选的战士们临死前的呐喊。而经她目睹死亡的人类将会加入到她的英灵小队中，尽管他们可能还没有准备好发挥自己的真正潜力。角色可以在大地图上的洞穴和废墟中锻炼升级，然后你就可以将他们超度升往英灵殿。

后启示录背景的游戏很常见，但前启示录的设定，也就是世界处于可预见的毁灭边缘的背景却相当罕见，而这正是《北欧女神》的定位。本作故事有一种单元剧的感觉，故事的每个章节都聚焦在一个（或多个）特定角色身上，虽然角色都无一幸免地迎来了悲剧收场，但他们有着在被蕾娜斯招募进英灵队伍前的生前故事。故事黑暗且压抑，但引人入胜。

游戏的地下城以 2D 横版卷轴加平台跳跃的迷宫形式呈现。敌人可以被主角冻结作为跳台或是被推来推去，当然也可以直接进入战斗。本作中玩家小队的四名成员会被绑定在特定的四个按键，并且每人都有专属的攻击模式。游戏的战斗系统考验玩家对于时间和时机的把控，因为玩家需要将战士们的攻击组合到一起对付敌人并填满能量条;如果玩家成功了就可以发动超强的组合技干掉敌人。这其中有一种令人难以置信的满足感，不过游玩了一段时间就会感到厌倦，特别是因为玩家还不能跳过那些华丽的超级攻击演出动画。

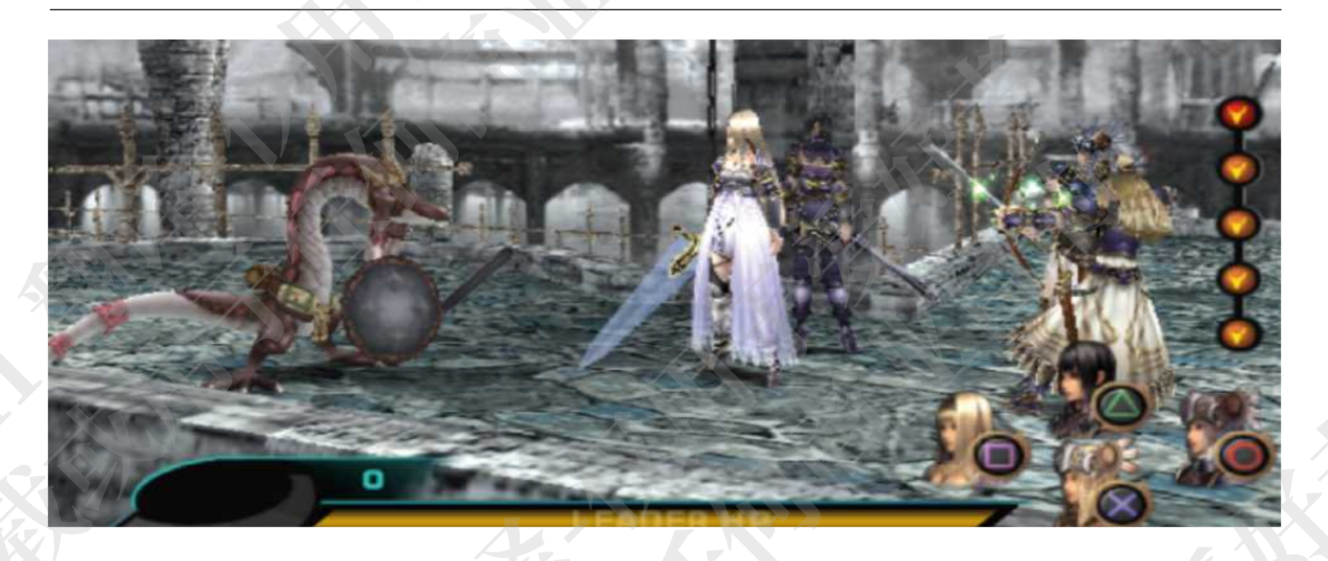
然而即便是在早期，tri-Ace 也以喜欢在游戏中加入大量晦涩的隐藏要素而闻名，而《北欧女神》则是其中之最。游戏分为几个章节，玩家能做也无外乎是参观城镇、寻找英灵或是清空地下城。然后玩家就要选择让哪个战士升入英灵殿。然而这一切都相当的隐晦且压力爆表，因为玩家根本搞不清楚做选择是否符合自己的目的或做了适当的权衡，毕竟一旦把角色送走了那就是真的永远消失了。



游戏有多种结局，但很难找到一个好结局；此外，虽说游戏有两种难度模式，但困难模式其实更简单，因为玩家能有更多角色和更强大的招式。在这款游戏中，你肯定希望有一个策略指南，以免你发现自己犯了一个不幸的错误，需要重玩游戏才能看到正确的结局。总的来说，它可能令人沮丧，但华丽的战斗系统，压抑的氛围，以及樱庭统为每个地下城创作的主题鲜明的配乐，都使它成为一个经久不衰的经典游戏。



在大多数 **RPG** 中，玩家的任务都是阻止世界末日的发生，但在《北欧女神》中玩家要做的却是直面它。



《北欧女神 2:希尔梅里亚》

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2

这款《北欧女神》的续作实际上是发生在诸神黄昏的几百年前的前传故事。游戏主要讲了女武神姐妹中的希尔梅里亚（Silmeria），她的灵魂附在了迪万（Dipan）的公主，少女阿莉沙（Silmeria）的身上。阿莉沙被察觉遭到俯身之后，不仅要被处决，还要面临万能的奥丁派出的，命运三姐妹中的阿莉（Hrist）的追捕。在阿莉沙和希尔梅里亚的逃亡过程中，他们必须阻止那些将神和人类带入毁灭性冲突的事件。

tri-Ace 一定是意识到了初代游戏中许多内容都不够直观。但他们并未对其进行调整，而直接删掉了许多内容。这使得游戏流程更传统同时更有条理性（从一个区域推进到下一个区域且没有时间限制），训练英灵然后超度的设定也在本作中被放弃。不过玩家仍然可以招募英灵，但他们在遇见玩家之间就已经死了，所以也就几乎没有任何的个性或背景故事，使之更像是一种奖励道具。与前作由小型悲剧构成的单元剧故事不同，本作剧情则集中在了阿莉沙（希尔梅里亚）和主要配角身上。本作是 tri-Ace 中鲜有擅长叙事的，但这款游戏似乎是缺少了某些味道，尤其是初代游戏中的末日恐怖感。尽管游戏中有出现一些前作的熟面孔，但二者故事似乎并没有什么联系。

本作的画面完全采用了 3D 建模，虽然游戏游玩画面还是以 2.5D 的横版卷轴方式呈现，但已经达到了当时 PS2 表现力的顶点。游戏中的光照、角色模型、物理效果以及漂亮的城镇和地下城，所有的一切都是非常出色，并且以以每秒 60 帧的流畅速度运行。地下城的玩法设计与全做类似，不过本作玩家可以与被冻结的敌人互换位置。战斗系统也迎来了一个重大的变革，让其远没有那么呆板。本作战斗发生在一个单独 3D 场景中，玩家可以在移动点数限制内自由移动。然而战斗时间只会在角色移动时流动，所以玩家可以自由地制定策略。玩家和敌人的攻击范围也都是可见的，所以需要玩家尽量靠近敌人的同时避开敌人的攻击范围。一旦锁定了一个可攻击的敌人，游戏又会切换到第一作中的侧面视角战斗系统，四个角色的动作被分配到四个按钮上。额外的战术选择会让你战胜敌人，这让游戏变得更加有趣，而且你还可以砍掉许多怪物的身体部位，让它们变得脆弱。不过战斗场景种类十分有限，战斗也很容易失去新鲜感，但你还可以通过集火敌人首领来快速结束遭遇战。

《北欧女神 2》的简约游戏架构不可能会像前作那般劝退玩家。但由于种种的变动和删除了许多第一部的独特元素，这款续作的影响力有所减弱，仅剩下其时髦的视觉效果和有趣的战斗系统来支撑它。





第一部中最有意思的部分要数成为英灵的勇士们的生前个人故事，然而在这款续作中，这部分内容显而易见地缺席了。



《凡人物语》（Radiata Stories）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

2005 年 Square Enix 和《星之海洋》的开发商 tri-Ace 在 PlayStation 2 上发行了《凡人物语》（Radiata Stories），这是在两家公司的一众游戏中最被低估的一作之一。玩家将要扮演见习骑士杰克・拉塞尔（Jack Russell），他和同伴在一次任务中导致贵族丽多莉（Ridley）受伤而遭解雇，之后他加入到了一个战士协会当中。当玩家开始在雷迪亚塔（Radiata）王国过着普通的生活，探索它的首都，离开去乡下做任务的过程中会逐渐构建出一个更大的故事背景，在这个故事中精灵与其他的非人类种族正面临着一场巨大的魔法浩劫，以及与人类的战争，。丽多莉便成为了整个故事的核心，玩家在游戏主要需要在是追随丽多莉还留在人类社会中进行抉择，玩家的选择将会彻底改变游戏后半程的内容。

单就设计上来讲，本作就像《幻想水浒传》中不同概念版本的 108 将星，因为玩家可以在本作中收集到 176 个不同的角色作为队友。队友的阵容极具多样化，且充满了许多种族和职业，但由于玩家中途必须做出的关键抉择，可能会导致部分队友无法被招募。游戏进程会根据内置的日历运行，主线故事会在日历的特定日期发生，而不是根据玩家的进度。每个 NPC 都有着专属的日程安排，这在当时可不多见。然而这样作的弊端是，除非玩家手边就有攻略，否则想要招募到这些 NPC 是非常困难的。

《凡人物语》在游戏世界观和背景历史里有着大量令人印象深刻的细节，人物之间的关系牢固而复杂。这是一种非常丰富的游戏体验，完全值得玩家反复游玩，而且得益于游戏扎实的系统机制能一直维持新鲜感。游戏中有大量支线任务等待玩家去寻找和完成，而游戏的战斗系统则尝试在《星之海洋》的实时战场战斗中加入战术优势。玩家的队伍

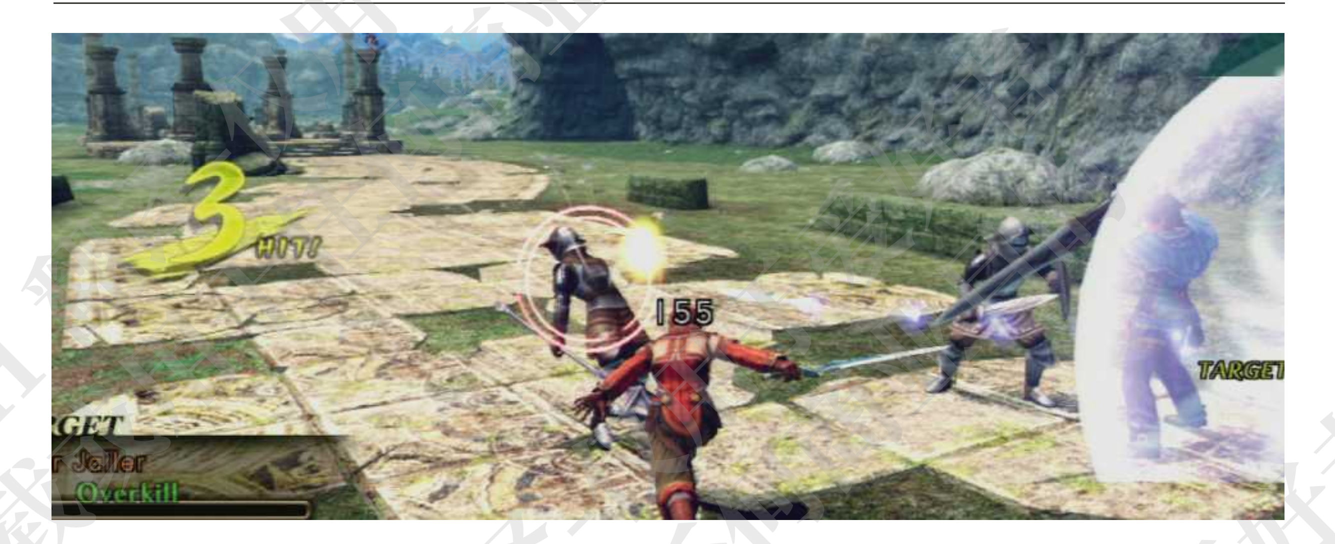


完全由 AI 控制，但玩家可以给他们下达命令来实现进攻或防守等策略，这在几个主要故事战斗中是绝对必要的，因为你的敌人也会这么做，并带来破坏性的结果。这就让战斗变得更动态并且有点不可预测，而且通过自己的灵活应变取得的胜利是值得的。但实际上，该系列缺少了《星之海洋》战斗那股有趣的“味”。

游戏画面效果柔和，同时色彩丰富多样的角色设计也很迷人，这是在《星之海洋：最后的希望》后的一次巨大进步。总的来说，这是一款相当幽默的游戏，尤其是你可以踢任何东西(并挑起与那些被激怒的人的战斗)时。岩垂德行的配乐混合了樱庭统在 tri-Ace 过往游戏制作的一些曲目，其中一些在《星之海洋》和《北欧女神》过往的一些游戏中被重复使用。本作中也有对这些过往作品的致敬，比如一些玩家探索中会遇到的特殊头盔和额外的 BOSS。这部分也是这款游戏最奇怪的地方，毕竟《凡人物语》与其前辈的风格完全不同。



你没听错，主角杰克・拉塞尔（Jack Russell）的名字可能是来自于狗的品种名，但至少不想 Edge Maverick 那么荒谬。



《无尽隐秘》（Infinite Undiscovery）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2008 | 涉及平台: X360

在《无尽隐秘》（Infinite Undiscovery）的世界观中，封印骑士（Dreadknight）莱昂尼德（Leonid）将地球和月亮通过锁链束缚在一起，而锁链所经之处都造成会造成破坏。只有大英雄西格蒙德（Sigmund）才有能力与决心将其击败……只不过玩家并不是西格蒙德，而是要控制一个只不过和西格蒙德撞脸的混子卡佩尔（Capell）。由于被认错，卡佩尔越狱后很不情愿地加入了抵抗组织。

和《星之海洋》一样，《无尽隐秘》的战斗也是即时动作制的，只不过没有战斗过渡画面，所有战斗都是在游戏场景内直接开打的。虽然游戏不像《星之海洋》那么时髦，也不那么令人满意，但也足够有趣。虽然玩家的核心小队只能上场四名成员，但玩家可以在很多章节中创建两个额外的小队，他们可以在当区域内自行行动并战斗。这款游戏的核心卖点在于玩家可以看到一群伙伴在自己身边战斗杀敌，尽管这也严重影响到了游戏帧数。游戏中也有许多特定目标的场景，如在城镇寻找水晶或护送移民穿越沙漠。虽然如果在适当的条件下完成这些任务可以获得奖励，但这些任务的设计往往非常劝退。

游戏许多方面都待完善，以至于会让人感觉就是个半成品。玩家只能直接控制卡佩尔，虽然仍可以与其他队友建立联系已驱使他们攻击或与他们交谈，但实际效果非常拙劣尤其是在战斗中。游戏中总共有 18 个可玩角色，虽然其中一些角色非常酷(特别是那个可骑乘的熊)，但故事并没有花太多时间来让他们变得有趣。卡佩尔是一名长笛演奏家，他的演奏可以产生各种效果，例如增强团队成员或削弱敌人的魔法，只不过相当的鸡肋。除了一些很酷炫的建筑外，本作的视觉风格相当平庸，而且许多场景内都藏满了空气墙。而作为一款 JRPG，本作的故事也相对较短，时长在 20 到 30 个小时之间。过场动画通常都很糟糕，有些场景因为某些原因没有了声音。谢天谢地，好在还有樱庭统的配乐让过程变得有趣起来。



另外卡佩尔也是一个非主流的白痴英雄。在如今看来本作最令人印象深刻的是一段非常尬的过场动画，双胞胎小鬼瑞可（Rico）和露莎（Rucha）（他们本身就是像木偶一样可怕的怪物）跳了一段诡异的“晚餐舞”，而卡佩尔却跟着模仿了他们荒谬的小把戏。这还只是这款游戏动画迷惑行为代表性的一段，尽管结合前后剧情这段演出还算是有趣。此外他还公开追求每一位女性队友，并且多次试图脱队（但都以失败告终）。像这样滑稽的桥段以及偶尔出现的《无尽隐秘》所意图在游戏中呈现的内容，为原本平庸的游戏增添了乐趣。本作也是唯一一款没有移植到其他平台的非微软 Xbox 360 游戏，这足以说明玩家对于《无尽隐秘》的态度。



《无尽隐秘》给人的感觉就是 tri-Ace 仍在新主机平台的摸索阶段，导致游戏体验有些不完整。

Nerdgmer-SH 翻译 仅用于交流学习 请勿转载或用于任何商业目的



《永恒终焉》（Resonance of Fate）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PS3, X360, PS4, WIN

在 tri-Ace 《永恒终焉》（Resonance of Fate）中，地球饱受摧残，人类则移居到一座名为巴塞尔的巨型高塔之上。其上居民在高层红衣主教的统治下，不管是象征意义还是其本身都被按照对应的层数划分为了不同阶级。青年杰法（Zephyr）、金发士兵瓦修隆（Vashyron）以及心怀大志的新手琳蓓露（Leanne）等三名雇佣兵在领会到自己的命运后决定反抗红衣主教的统治。这是一个有着迷人蒸汽朋克风格的游戏世界任何城镇景观都值得欣赏，只是因为它庞大的建筑和许多相互连接的齿轮，尽管相比之下，占据大部分游戏时间的地下城相当的无趣。

为了完成任务，你需要解锁地图屏幕上的方块，这些方块要么是作为主要故事的一部分分发的，要么是通过杀死敌人找到的。这款游戏的真正亮点在于以枪支为核心的战斗系统，游戏尽最大努力在这款 JRPG 的背景中力求重现吴宇森风格的枪斗术。这是一款融合了实时和回合制动作系统的游戏，玩家可以在战场上单独移动角色，寻找掩体并瞄准敌人。对武器的选择尤为重要，因为机枪只能对敌人造成暂时且会慢慢愈合的间接伤害，而手枪和手榴弹则会造成直接伤害，让间接伤害变为永久性的。

玩家需要随时补充能量充能所需的时间取决于各种因素，然后才能真正发动攻击，尽管有时可以在一个回合中多次充能。玩家也可以命令小队成员沿直线奔跑(称为无敌动作)，让他们躲避敌人的攻击，并在他们移动的过程中释放出一些超级华丽的特技动作。不过这件消耗团队的水晶石（Bezels），虽然这些可以通过杀死敌人来补充，





《永恒终焉》战斗系统的复杂性在 JRPG 算是排的上号的，但游戏看起来确实很酷。

或者在场上捡到。维持小队的水晶石储备是重中之重，因为如果你用光了，你就不能进行奔跑和射击演习，你的队友的防御能力也会下降。如果你的计划正确，你也可以使用这三个角色来执行一个强大的三重攻击。游戏的战斗系统上手难度大，不过一旦克服了这一障碍，那么你将会得到一套混合了策略与动作的迷人战斗体验，这在其他同类游戏中很是少见。tri-Ace 游戏的常客樱庭统为本作贡献了许多震撼的优秀配乐，此外还有更激烈的动作变化，而以动画配乐闻名的田中康平则在游戏战斗之外的场合带来了精彩的作品。

就像 tri-Ace 许多带有华丽战斗系统的游戏一样，放眼整款游戏，尤其是平时强度较弱的遭遇中，玩家很快就会感到重复感。而这些本可以通过一个像样的故事进行挽救的，但在本作中这是一场巨大的闹剧。不过游戏确实有着独道的幽默感，尤其是那些把角色打扮的傻乎乎的服饰。再加上游戏独特的战斗，种种元素共同赋予了本作的经典地位，以及足以在 2018 年迎来重制版的口碑。



《存在档案》（Exist Archive）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2015 | 涉及平台: PS4, PSV

《存在档案》（Exist Archive）是由 tri-Ace 与 Spike Chunsoft 合作开发，游戏背景则是典型的日系异世界——有 12 名青少年在现实中遇害而被传送到了某个幻想世界中。不过他们并没有真正的死去，而是被迅速传送到一颗名为“Protolexa”的星球上。在这颗星球上他们每人都携带着恶魔“荒魂”（Yamatoga）的灵魂残片，而只有将这些残片收集到一起将其复活，他们才能有机会回到他们以前在地球上的生活中。

《存在档案》明显是先为 PSV 掌机开发，然后再移植到 PlayStation 4 上的，因此画面质量不算高。不过本作的美术设计很棒，游戏中的森林和洞穴郁郁葱葱、色彩缤纷。这些角色全都有箕星太朗绘制，他同时也是《爱相随》系列的主创之一，尽管本作是那种常见的 JRPG，但游戏中的角色看起来更像是时装模特，而不是真正的青少年，而且偏 Q 版的任务模型比例也多少点别扭。tri-Ace 游戏的常客樱庭统让担当本作音乐，提供了一系列优秀且王道的配乐。

本作基本上就是 tri-Ace 自家游戏《北欧女神》系列的精神续作。玩家将在横版卷轴视角下的地下城行动，然后遇敌战斗。战斗中我方会上场四名战斗人员，他们每人都会与一个按键绑定，命令他们攻击目标敌人。该系统某几个方面确实与之前的作品略有不同——如果敌人彼此相邻，那么根据当前攻击模式，玩家可以攻击到多名敌人，而角色的行动则会取决于屏幕下方的能量条，所以某些角色可以在一回合内攻击多次。当我方攻击结束后，玩家会切换为防守模式，在该模式下玩家可以通过消耗一定的能量来命令战斗人员进行防御。通过连携攻击，玩家还可以在累积足够的力量后来发动超级强大的恶魔贪婪攻击。玩家可以为 12 个角色分配职业，使用各种武器，如剑、鞭子、枪、火箭发射器、镰刀和元素魔法。每个角色对其他角色也有好感等级，好感度则会根据角色间的互动而发生变化。





“《存在档案》吸取了《北欧女神》探索和战斗系统的精髓，并在某些方面进行了改进，但故事仍然不够精彩。”

游戏的战斗系统非常有趣，尽管与《北欧女神》相比该作确实像是一种退步。但玩家仍可以好好地享受它，因为这确实是这款游戏最棒的地方。或许是原本就是一款掌机平台游戏的原因，游戏中没有大地图和额外探索空间，整款游戏都是基于任务机制推进，经常会让玩家望返与同一个地下城。游戏中没有太多的视觉变化，也没有多少敌人类型，导致游戏流程很快变得重复。本作的剧情设定很有意思，但故事推进缓慢，角色又都是典型的日漫青少年，偶尔会有点点，但几乎不值得关注。游戏中集合了一些很棒的想法，但纵观全游戏，本作还不够成熟。不过就目前情况来看，这款游戏便是 tri-Ace 制作的最后一款原创游戏，而他们之后就把重心放在了移植游戏和手机游戏的开发上。



《超时空之轮》（Chrono Trigger）

开发商: Square | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SNES, PS1, DS, WIN

即便发售距今已 25 年，但资深的 JRPG 粉丝仍然认为 Square 的《超时空之轮》（Chrono Trigger）是最棒的游戏之一。尽管在北美地区发行时并未受到关注，但《超时空之轮》是由坂口博信和堀井雄二联手打造的作品，他二人分别是史上受欢迎的两大 JRPG 系列《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的幕后缔造者。而与这个梦之队一同登场的是鸟山明的美术，他本人便是《勇者斗恶龙》的美术设计，但他更广为人知的作品是《龙珠》和《阿拉蕾》等漫画。通过将 Square 在故事叙述和美学设计方面的天赋与堀井雄二娴熟的场景设计和朴素的技巧相结合，他们创造出了一款近乎完美的游戏。

故事开始于公元 1000 年，一个叫做克洛诺（Crono）的小男孩参观了当地集市的“千年庆典”。在邂逅了乔庄打扮的公主，少女玛儿之后，他们一同观看了发明家露卡的现场表演。露卡意外将他二人传送到了 400 年前的过去。在经过各种的大闹一通后，二人再次开始了时空之旅，这一次他们来到了遥远的未来公元 2300 年，然而却发现世界环境已经被破坏殆尽。世界末日的源头是一个叫做拉沃斯（Lavos）的人，在遥远的过去，他像流星一样坠落到地球上。在目睹了末日惨状之后，小队成员们发誓要找到可以摧毁拉沃斯的方法，以保证他们的星球会有一个健康的未来。

除了开场的三人组外，其他多有队员都与玩家所光顾的时代息息相关。蛙男卡艾尔是一位来公元 600 年的剑术大师，他被诅咒成了一种两栖生物；机器人罗伯（Robo）来自公元 2300年；艾拉（Ayla）则是一个公元前 6500 万年前的穴居人女孩。此外游戏中还出现了公元前 12000 年，在这个黑暗时代中某技术先进的文明曾试图利用拉沃斯的力量为自己所用……当然，这就是导致世界毁灭的事件之一。





《超时空之轮》多样化的角色阵容让每个角色都与玩家所访问的时代息息相关，这是它引起如此强烈共鸣的关键原因之一。

《勇者斗恶龙》系列是以其简洁朴素，却充满了令人难忘的事件和 NPC 的场景设计而闻名。本作故事也延续了前者幽默感而不是偏戏剧性的紧迫性，所以其中有许多搞笑的桥段。在法庭上，克罗诺被错误地指控绑架了玛儿，并因他在“千年祭”集会上所有看似无关紧要的行为而受到审判，这便是其中一个亮点。此外还有一些诸如三人组奥兹（Ozzie）、弗利（Flea）和萨拉斯（Slash）以及他们更威严的老大玛古斯（Magus）这样古怪的反派。看到游戏世界相对较小的范围内在不同时期的变化也是非常吸引人的。在游戏接近尾声时，一些支线任务真正展示了通过修正过去的错误来改变未来是多么的酷。时空穿越题材自然是滋养有趣故事的沃土，遗憾的是真的很少有游戏会去深挖，尽管堀井雄二再后来的《勇者斗恶龙 7》进行过尝试，但结果却不那么有趣。

毕竟游戏内所有角色的设计都是出自鸟山明之手，所以克洛诺很像是红发版的悟空。



本作游戏节奏很快，但删除了所有细枝末节内容的唯一缺点就是游戏主线很短，大概只需要 15 个小时就能通关。为了应对这一问题，《超时空之轮》还加入了“New Game+”机制，允许玩家保持通关状态的同时重新开始游戏。在故事发展都特定节点后玩家可以直接穿越时间去和拉沃斯战斗，并且根据玩家的进度，将其击败后还会有不同的结局，从而创造出大量的可重复游玩价值。

虽然《超时空之轮》显然融合了 16 位机时代两大重量级 JRPG 系列游戏的叙事方式，但在很大程度上，它给人的感觉更像是《最终幻想》，而不是《勇者斗恶龙》，这可能是因为它实际上是由 Square 开发导致的。游戏在许多地方都在尝试改进，本作取消了随机遇敌战斗，游戏中战斗要么是在碰触到地图上的敌人触发，要么（大部分时候）发生在区域内的特定位置上，但都不会过渡到单独的战斗场地而是在当前场景内就地开打。因为要考虑到敌人的位置（每场战斗都不一样），所以一些范围技可以用来搞攻击到多个敌人。《超时空之轮》新加入了通过联合两到三名队友的技能或魔法发动的特殊技能“双人技”和“三人技”。如果说这款游戏能找出什么缺点的话，可能就是除了通过“DQ”式的寻找种子来提升属性的方法外，本作主角团缺少真正的培养空间。玩家一次只能让团队中的三人在战斗中出场。但每个角色都有一个基本的亲和力，因为有技术，团队选择仍然在玩家的策略中扮演着重要的角色。从视觉上看，游戏绝对是 Square 第一批队，鸟山明的美术更是比 16 位机时代的《勇者斗恶龙》，尤其是在敌人形象等方面的设计更上一层楼。虽然植松伸夫贡献了本作的部分曲目，但本作中真正亮眼的是当时还是新秀光田康典，他负责游戏中的大部分配乐，其中就包括了令人激动的序曲。每个时期都需要不同风格的音乐——角色主题、城镇、地图和地下城——这一切都做得很出色，创造了那个时代最好的配乐之一。

随后的 PlayStation 移植版添加了一些不错但不必要的过场动画片段;此外该作还添加了一层多余的滤镜，加载时间过于明显并且音乐也非常糟糕。后来的 NDS 版除保留了过场动画之外，也修复了这些技术问题；该版本还以更还原日版台词语境的方式重新翻译了部分文本，但上除了一系列粉丝们喜欢的对话桥段，比如蛙男在假中世纪演讲。两个版本都包含了一些和续作《超时空之轮 2》联系更紧密的额外剧情。







在遥远的过去与恐龙战斗，在遥远的未来与怪物战斗——这是《超时空之轮》最大的魅力之一。



《超时空之轮 2》（Chrono Cross）

开发商: Square | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《超时空之轮 2》（Chrono Cross）是《超时空之轮》（Chrono Trigger）的续作，前作的成功是基于 Square 和 Enix，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》，坂口博信和堀井雄二的强强联手。不过由于 Enix 的成员无法参与到后续作品的开发中，所以 Square 只能靠自家的人力物力来完成这项任务。纵使 Square 的核心成员也离开了工作室，项目也在有条不紊地进行中——编剧加藤正人便是从那时起开始负责《异度装甲》的剧本，而他的加入也让游戏故事蒙上一层神秘学色彩。配乐光田康典被凯尔特风音乐所吸引，这给他的音乐赋予了独特的魅力，虽然他已经在电子音乐领域取得了卓越成就，但他的配乐还是缺少《超时空之轮》初代那种蓄势待发的多样性；坂口博信也在忙于自己的电影《最终幻想：灵魂深处》，而本作又放弃了鸟山明的美术风格，取而代之的是之前曾担任过《圣天空战记》等动漫设计师的结城信辉。这最终致使《超时空之轮 2》无论美术、音乐还是玩法都要有别于前作。

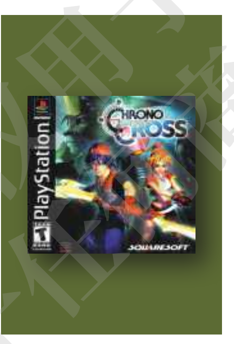
事实上《超时空之轮 2》也不并打算复刻克洛诺、露卡和玛儿的冒险故事。相反，他们对于原本的神话和时空穿越设定进行了大幅度扩展。时空穿越在初代游戏中多表现为非常轻松和直接——如果现在出了什么问题，你只需回到过去并纠正它即可。二代提出了一个观点：在这个“有问题”的时间线被彻底修复之前会发生什么？相反，该时间线并不会轻易消失而变为了一个平行宇宙，于是就有了我们本作的主角，一个年轻的渔夫赛吉（Serge）。

故事开始赛吉就被卷入到另一个世界当中。那里与他自己的世界经历大致相同，但有一个巨大歧义点，那就是这个世界中的他年幼时便被溺水死了。这一事件虽然看似微不足道，一开始也没有被



认识到，但却彻底重塑了“另一个世界”的历史和事件。赛吉很快便结识了赏金猎人基德（Kid），并迅速壮大队伍来帮忙解决错综复杂的时间线。游戏大部分故事都发生在艾尼多（El Nido）群岛上，这是一片独立于《超时空之轮》世界外的区域，因此游戏大部分时间都洋溢着一种微风吹拂的热带风情。玩家要经常在“老家”和“另一个世界”间来回穿越——尽管二者在视觉风格相近，但只是配乐的差异便让两个世界变得截然不同，“老家”世界的配乐明亮且富有张力，而另一个世界的黑暗且诡秘。游戏的音质令人难以置信，考虑到它都是有序的——即使是对该系列批评声最大的人也会承认该作有着电子游戏历史上最好的配乐之一，尤其是开场曲目《时之殇》（Time’s Scar）。

最终，《超时空之轮 2》最大的失误就是低估了粉丝们对前作的热爱。例如露卡在本作故事中扮演了重要角色，但她只是在闪回中短暂地出现了一会。前作主角所牺牲就牺牲，而将两作联系起来的事件又没有连贯性。有像是剑士格伦

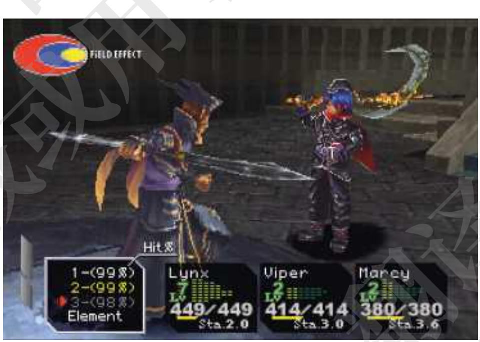


是偶然《超时空之轮 2》获得了评论界的一致好评，但粉丝们对其评价却并不高，他们普遍认为这是一款拥有出色配乐的优秀游戏，但却是《超时空之轮》糟糕的续作。





故事以一个低科技含量的热带背景开始，但随着剧情的发展，它逐渐转向科幻题材——毕竟它确实涉及到时间旅行。



（Glenn）和魔术师盖尔（Guile）这类有（分别向卡艾尔和玛古斯）致敬成分的角色，但除此之外他们并没有真正的联系。

但若是将《超时空之轮 2》视作一款官方同人，把之前作品中的事件和人物想象成一些原本从未想过的东西就简单多了。《超时空之轮》围绕着一个小角色无法解释的命运展开，并以此创造出一款完整的游戏。该作原本是在视觉电子小说《旅梦人：盗不走的宝石》（RADICAL DREAMERS）的基础上扩展而来的，这是一款 SFC 上由加藤正人担任编剧的卫星传播游戏（这款游戏的剧情有涉及到三名小偷潜入豪宅盗取宝石的情节，并且也被沿用到了本作中）。然而即便是在本作的高光时刻，游戏也未能掌握前作中可爱的基调。游戏也有着庞大的角色阵容（共出场了 44 个）但他们大多是奇怪的，而不是讨人喜欢的。例如，有一个有感情的萝卜，一个讨厌的粉红色的会说话的小狗，一个跳舞的稻草娃娃，和一个长着可笑头发的半机械人。他们中的大多数都有独特的说话模式或口音，使他们脱颖而出，但很少以有意义的方式与故事联系在一起。

《超时空之轮 2》的战斗系统也与前作大不相同，尽管这是一个积极的改变。《超时空之轮》的战斗系统本质上就是《最终幻想》即时战斗系统的变体。《超时空之轮 2》中则除了双人技和三人技等要素外，几乎与原版没有相似之处。每名角色都有一定数量的耐力点数，发动更强的攻击就需要更多的耐力点数，一旦玩家耗尽这些点数，角色就会进入负面状态，导致角色需要花更长时间进入下一回合。每个团队成员和敌人都被分配了一种颜色——一共六种，呈三组对应关系，相对应的颜色效果更强。除了角色亲和性，每个咒语或技能都有自己的颜色，可以用来攻击敌对元素。其中最重要的要素无色元素，它会根据敌人或朋友所使用的攻击而改变颜色。你可以通过召集特定的团队成员，为他们配备特定的咒语，并通过这些手段碾压敌人实现拉锯战。战斗难度也非常亲民，玩家可以在任何战斗中逃跑然后重新调整队伍而不用受到惩罚，让减少令人崩不住的局面出现。大多数日常战斗都是可以避免的，并且角色的属性成长还击败更强大的敌人之前会受到限制，从而减少了“刷子”要素在本作中的重要性。此外游戏还保留了前作中的“New Game+”模式，加入了新的快进功能以加快游戏速度，所以玩家可以借此多解锁几个结局。

考虑到《超时空之轮》的狂热粉丝基础以及 Square 对前者的重复利用倾向，该系列还有没有第三作只有天知道了，而关于续作《Chrono Break》的传闻也已成过往云烟。因此《超时空之路》仍然是 Square 的遗产之一，尽管它确实有自己的优点。





《超时空之轮》承接《超时空之轮 2》的剧情确实很有意思，毕竟后者高潮收尾收的太过仓促。



《异度装甲》（Xenogears）

开发商: Square | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

《异度装甲》（Xenogears）是《超时空之轮》开发团队的后续作品，不过该作与《超时空之轮》一点关系都没有。这款科幻机甲游戏由承担过锅早期许多游戏平面设计的高桥哲哉(Tetsuya Takahashi)执导，剧本由加藤正人(Masato Kato)撰写，同时也是是那个时代最雄心勃勃的角色扮演游戏之一，尽管显然超出了其能力范围。

游戏主角是一个家乡遭受了入侵者袭击的青年人黄飞鸿。在村庄附近他发现了一台被遗弃的机甲“盖尔”（Gear），他试图靠其保护身边人却意外摧毁了整个村庄。在被流放后，飞鸿逐渐察觉自己所肩负的命运要远比自己想象的重要得多，发现自己在其所处星球的起源和人类的进化过程中扮演的又是怎样的角色。他的同伴包括了曾参与袭击村庄却很快与他结盟的艾蕾海姆・范・霍顿（Elhaym・Van・Houten）；戴眼镜的医生同时也是剑士的卯月紫檀 （Citan Uzuki）；游荡于沙滩的海贼巴尔特・法蒂玛（Bartholomew・Fatima ）；手持双枪的牧师比利・李・巴拉克（Billy Lee Black ），此外还有一个与周遭格格不入的紫色毛茸茸的啮齿动物啾啾（Chu-Chu）。而所有的故事都在揭露出宗教的阴谋以及对于创世神战争行为的质疑中达到了高潮。此类话题在其他一些日系游戏中也经常出现，但在当时，尤其是对于美国玩家来说，其内容自开创性，许多反转桥段仍然吸引力十足。

尽管遭到了制作人的否认，但《异度装甲》似乎从上世纪 90 年代中期动画《新世纪福音战士》中汲取许多灵感。二者都涉及到了巨大的机甲特效战斗，并都包涵沉重的宗教和哲学色彩，经常混淆基督教的象征意义，以及无意间产生的搞笑桥段。《新世纪福音战士》TV 版有着一个未完成的结局，而《异度装甲》则有一个臭名昭著的 Disc 2。CD 1 中主要角色仍以叙事为主，通常只是从一个场景来到另一个场景，期间偶尔会让玩家探索地下城或参加战斗。而在 CD 2 则把游戏世界观所涵盖的故事一股脑地塞给了玩家，即使它不能被压缩到一款游戏中。



如果不考虑其多么新颖，那么本作的其余部分还是相当不错的。哪怕不及游戏的故事深度，游戏的战斗（不管是地面战还是机甲战）也都非常有趣。在常规战斗中角色可以将各种类型的动作组合在一起创造连击，虽然非常爽快但并没有太多深度。机甲战斗则缺少了这些行动，而是专注于节省燃料，每次移动都会消耗燃料。游戏的地图探索部分做的有些粗糙，在涉及到平台跳跃的地下城更是如此，但它的建筑感觉比那个时代的大多数rpg更立体。由迷人的世界音乐和强大的管弦乐组成的配乐也是一个亮点，并且仍是由光田康典所负责的。虽然缓慢的文本速度拖慢了节奏，但这仍然是一部经典之作。



Square 游戏的开发计划总是受制于紧迫的开发周期，于是便有了《异度装甲》这类的游戏出现，而这些游戏却往往因为预期承载过多而无法完全呈现给玩家。但不管怎样，结果还是不错的。



《异度传说》（Xenosaga）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2, DS

在离开 Squaresoft 成立工作室 Monolith Soft 后，《异度装甲》（Xenogears）的两位主创——高桥哲哉和他的妻子田中一香开始着手制作《异度传说》（Xenosaga）。《异度传说》起初是构思了一个由六部曲构成的游戏系列，它会是一个全新的故事，同时也高桥哲哉在《异度装甲》一些主题和理念的重启。

《异度传说：第一章》（Xenosaga Episode I）讲述了主导开发名为 KOS-MOS 的战斗机器人的 Vector 第一开发局的工程师紫苑・卯月的故事。她的目的是对抗一种形似幽灵的危险神秘生物 Gnosis。而紫苑最终却发现这些生物的存在与目的远要比他们起初设想的重要的多。两人也很快便身陷银河联盟和 U-TIC 组织之间的巨大冲突中。在第一部中，玩家能够看到一个巨大的人造物“索哈尔”（Zohar），它是所有力量和秘密的源头。该物体也将成为贯穿三部曲所有冲突和角色动机的驱动力。

《异度传说》提供了一种非常电影化的游戏体验。光第一章就有 8 个小时的过场动画，所以玩家大可以期待那种冗长且频繁的播片，不过大部分情况下，CG 渲染得非常好。未来主义的氛围既富有想象力又引人入胜。游戏许多角色复杂且带有瑕疵，并且大都有着独属的创伤经历，而这也将在整个系列中困扰着他们。所有的这些内容全都以一种令人难以置信的真实方式呈现，英文版配音演员的出色表现更是大大增加了故事的可信度。《异度传说：第一章》的英文本地化中部分过场动画确实与原版存在差别，尤其是某段与敌人对峙的剧情中，最臭名昭著并且令人感到不安的场景。



游戏战斗系统与《异度装甲》类似，玩家可以通过手柄按钮输入命令进行连锁攻击，乃至特殊的致命打击。如果想要更高的血量和活力，玩家角色能够驾驶一种被称为 A.G.W.S. 作战单位的巨型机器人。每回合都会出现一个特定的场景效果，比如增加暴击率，增加获得的计量值（Boost Gauge），或者增加战斗结束时获得的以太，技术或技能点的倍率。这些效果都是随机出现的，并且会有一个所谓的事前栏来显示当前的效果。玩家可以通过消耗积攒的计量值来增减队友或是获得额外的回合数。不过敌人也能这么做并且获得一样的增益效果。所以该系统也让传统的回合制战斗发生了质的变化。

凭借着有趣的战斗系统和光田康典的出色配乐，《异度传说：第一章》算是为系列带来了开门红，并给一个有趣的故事奠定了基础，让人望眼欲穿。



《异度传说》系列最初只是为了补完《异度装甲》未讲完的故事，但在执行过程中却得到了截然不同的结果。



《异度传说：第二章》（Xenosaga Episode II）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2004 | 登陆年份: PS2, DS

《异度传说：第二章-善恶之彼岸》（Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse）的故事紧接着第一部的结尾。虽然前作中大部分角色都回归了，但之前英文版成全了这些角色的配音演员却没有。配乐方面，光田康典换成了梶浦由记和细江慎治，虽然依旧很棒，但风格却截然不同，变得更有电子乐感。游戏的画风也存在着明显的不同，人物模型比例变得更高更纤细，同时外观更具真实感，美术在一定程度上舍弃了前作的动画风格。

游戏的战斗系统也增添了一些诸如空中连段、团队攻击和击破（Break）系统等新内容。玩家没执行一次攻击命令都会命中特定的部位。如果以正确顺序击中敌人部分那么就可以立即破坏敌人防御使其昏厥，并且对敌人的防御力进行显著削弱。游戏前期只需要进行一两次这样的攻击能让敌人进入击破状态，但随着游戏进程，往后玩家会遇到需要连续多次攻击才能击破的敌人。玩家可以通过消耗回合数（最多三次）来解决这个问题，这将会让角色在接下来的汇总获得更强的攻击能力。虽然该系列仅停留在字面上论述听起来很有趣，但它有着一些相当糟心的缺点。游戏敌人的血量极厚并且防御又令人难以置信的高，以至于哪怕是为了造成一点伤害，玩家都要频繁地存档读档。因此即便是日常的遭遇战时间也会被拖延很久，玩家只能在接下来几个回合内承受伤害并且祈求最终能获得回报。其他角色本作也可以驾驶被称作 Ein Sof 或 E.S. 的作战机甲。这些全都由从“索哈尔”（Zohar）汲取能量的灵魂容器提供动力，诞生的更强大且更多用途的机器人。

《异度传说：第二章》是一款实属罕见的没有货币系统的 RPG，玩家游戏中所遇到的几家商店也



都只乐意于以物易物。本作也是一款以第一章更短的游戏，主线流程只有 20 至 25 个小时。不过游戏还包含了 30 多个支线任务能多拖几个小时。本作本地化过程中可能是为了保持原定的面向青少年的评级，游戏再一次修改了原版中一些不和谐的场面。尽管游戏的战斗系统存在缺陷，但本作故事依旧扣人心弦，而过场动画中也使用了同时为第三章作曲的梶浦由记的出色配乐。不过奇怪的是，本作也是系列唯一一款在欧洲发行的游戏。

《异度传说》后来在 2006 年将第一章和第二章捆绑登陆了 NDS 平台。该版本则使用了 2D 的视觉效果，并且给所有角色都添加了漫画风的头像立绘。不过该版本并非直接照搬原版，二者在叙事上有着实质性的不同，这也给了粉丝一个尝试它的理由。显然从技术角度来讲，本作缩水了不少一星半点，没了过场动画和配音，但这仍然以一款有趣的游戏合集。不过很可惜，该本版从未在日本以外的地区发行。



《异度传说：第二章》肯能是一次短暂的游戏体验，但游戏却很好地推动了剧情发展。



《异度传说：第三章》（Xenosaga Episode III）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2

虽然《异度传说》最初企划是一部多达六部作品的长篇系列，但反响平平的商业表现让该系列急需紧缩长度，因此剩余的内容只能尽可能一股脑地塞到第三部当中。如果说《异度传说：第三章-查拉图斯特拉如是说》（Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra）是他们全力以赴的结果，那未免太过轻描淡写了。从画面角度来看，制作人想要在第一章高度风格化的美术风格与第二章真实人物比例之间找到一个合适的折中方案。在此基础上，结合一些非常聪明的打光方案，使得游戏画面更上一层楼。

第三章一上来，紫苑尝试闯入矢量号的秘密U.M.N.设施以解开这个与她纠缠已久的组织的秘密。游戏剧情发生在第二章结尾的一年后，许多的老角色和反派都会回归为玩家带来最后的狂欢。不过从标题画面的游戏内数据库中可以看出，第二章到第三章之间似乎发生了许多变故。强烈建议玩家在开始游戏之前阅读这些数据条目，因为其中会包含许多有用信息以利于你轻松代入第三章开头。

本作战斗被大大简化，这绝对是件好事。Boost 系统回归，但事件栏和按键组合系统被删除，取而代之的更传统的回合制玩法。该系列的亮点在于其快速的节奏。在多方位的摄像机视角下战斗动画飞快并且打击感很强，这使得游戏玩起来新鲜感十足并且相当刺激。E.S.战斗环节可能是该带动收益最大的一方，因为现在该环节变为了一场狗斗的人型战斗机器做出各式各样疯狂的动作与特技的炫技演出，伴随着时而插入的角色镜头和后续进攻让其变得更有戏剧性。尽管游戏机制变得非常简单，但也催生出一套真正令人兴奋的战斗场面。



而该系统另一个巧思在于，当玩家以消耗多段Boost 等级为代价时，角色就会发动强大的特殊攻击。如果借此正好击杀敌人，玩家就得到最终攻击加成，在战斗后获得更多的经验值。游戏最大的惊喜之一就是像是迦南（Canaan）和艾伦（Allen）这样的支线角色终于可以在本作一些简短的篇章里作为可操作角色。

惊喜还远不止这些，第一章中的配音演员们（英文版）又回来继续为紫苑和 KOS-MOS 配音，并给她们的表演和第一章时一样令人难忘，可能更甚。第三章中的角色设计和某些场景也充满了对于《异度装甲》的借鉴与致敬。与前作一样，本作北美版出于审查要求阉割了一些过场动画。血液效果要么被明显淡化要么直接去除。好在这些变动并没有改变一个事实，那就是《异度传说：第三章》回馈了一个令人满意的故事，并且让该系列成为了游戏界最迷人、最令人难忘的三部曲之一。



该系列可能过早的迎来了大结局，但它给粉丝们带来了令人难忘的游戏体验。



《异度神剑》（Xenoblade Chronicles）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2010 | 涉及平台: WII, 3DS, NSW

《异度神剑》（Xenoblade Chronicles）最初只打算发行日版和欧版，而把北美地区排除在外。虽说本作获得了积极的反馈与好评，不过北美任天堂总部似乎对于发行这款游戏并不感兴趣，这也惹得粉丝们很不高兴。但这丝毫没有劝退此类游戏的爱好者——为了引进这款游戏，他们发动了例如“降雨行动”（Operation Rainfall）等粉丝运动以提高游戏的知名度。最终这款游戏由欧洲任天堂进行本地化工作，并为 2012 年在美国发行铺平了道路。

游戏有着一个相当独特的背景设定。两座巨神曾发生过一场旷日持久的史诗战争，直到在二者使用兵刃同归于尽。至此生命便在两个泰坦巨人的身上发展壮大，从而诞生出各式各样的种族，其中最著名的是巨神界的霍姆斯族（Homs）和机神界的“机神兵”（Mechon）。然而两位神明的战斗同样延续到了他们后代的身上。随着时间的推移，有关世界的起源逐渐变为了各式各样的故事和传说，其中一个故事讲述了一把传说中隐藏在巨神界中的圣剑“莫纳德”（Monado）。这把圣剑最终流落到生活在“9号殖民地”定居点的一个霍姆斯人手中。而玩家将要扮演的修尔克（Shulk）是一个沉迷于科技并且花了大把的时间尝试解开莫纳德秘密的小男孩。

人们常说《异度神剑》近乎是一款 MMORPG，主要是因为在游戏广阔的世界中有着海量的支线任务等待着玩家完成，角色可以进行自动攻击，技能还都有实时的冷却 CD，在战斗之外角色的生命值还会逐渐回复。从某种角度来说，本作确实很像是升级版的《最终幻想 12》。然而与《FF 12》的自动化方案相



比，Monolith 寻找了一种可以让战斗变得更有意思的方法。《异度神剑》的一个核心设定就是修尔克能够通过莫纳德洞悉到未来。在战斗的不同阶段，玩家可以预先看到敌人对小队一到多个成员发动强大攻击以及造成多少伤害的画面。之后玩家就会有一小段反应时间来尝试防御这些攻击，敬告队友该如何反击，或是尝试击晕敌人以终止它们的行为。如果玩家反击成功，那么将会成功改变未来并让小队获得一个暂时的 BUFF 提升。

每名队友都有着不同的战斗风格，独特的战斗机制和三个相互独立的技能树，来为玩家提供海量的搭配组合以及游玩方式。此外，小队成员间还存在着一个可以通过战斗中角色间的互动或是在过场动画和支线任务来提升的羁绊等级。玩家可以查看角色关系图，如果其中两个或更多的角色间存在对话时，便可以进一步发展他们的关系。这种羁绊关系系统也一直延伸到了游戏主要城镇中的 NPC 之间。这点对丰富角色故事真的起到了很大帮助。



尽管《异度神剑》在 WII 主机上发行时间比较晚，但该作仍是这款主机上最令人深刻的代表作。

游戏地图幅员辽阔，这给玩家提供了许多探索和尝试的机会。每个区域都有专属的敌人、战利品和独特的怪物。他们就像是世界 BOSS 一样与普通敌人在地图上游荡，但通常情况下等级要比后者高得不要太多。正因如此即便是在游戏初期阶段偶尔遇见等级远超自己小队的敌人也并不稀奇。值得庆幸的是在本作战斗失败了并不存在真正的惩罚——玩家只会在当前区域内起始或最后一个检查点处复活。虽然听起来很赖皮，但这完全是为了引导地图探索而增加的策略性要素，因此有太多内容需要考虑在内。天气条件、团队等级、角色是否出声了乃至敌人的视野都会影响敌人的出现，也会影响他们对于玩家的反应。

也许正是因为本作并不打算在北美地区发行，所以游戏英文本地化时请来了许多英国配音演员，尤其值得注意的便是珍娜-路易斯·科尔（Jenna Coleman）也在其列。当时的《神秘博士》（Dr. Who）在欧洲放送结束一年后，她又在新一季的《神秘博士》中继续扮演克拉拉-奥斯瓦尔德。因此演员的基本功绝对是信得过的，而他们在某些桥段的处理方式也令人耳目一新。游戏全程伴随着由多名作曲家参与完成的配乐，其中就包括了曾因为《王国之心》系列配乐而广为人知的下村阳子。虽然《异度神剑》和北美粉丝遇到了一些困难，但这并未妨碍该作曾为当时的热门游戏，同时也是那个时代最令人难忘的 RPG 之一。

后来游戏在 New 3DS 掌机上推出了移植版的《异度神剑 3D》（Xenoblade Chronicles 3D）。这款移植游戏在画面上进行了大幅度缩水才得以在 3DS 卡带上运行。不过游戏还是内置了一个模型查看和音乐播放功能同时修尔克的 amiibo。尽管这确实是一个还算能被接受的折中方案，但当 2020 年游戏在任天堂 Switch 上推出了完全重制的《异度神剑 终极版》（Xenoblade Chronicles Definitive Edition），该作就成了多余的存在。重制版中不仅重新制作了角色模型并且对游戏进行了全方位升级，而且还新增了一个叫做“连接的未来”的全新结局。这个相对短小篇章主要讲述了修尔克、梅丽亚（Melia）同力奇（Riki）的两个孩子探索巨神肩膀区域的故事，该区域原本是在原版中被删除的内容。这是一个短小精悍的好故事，而且还零散地对主线几个故事进行了收尾。





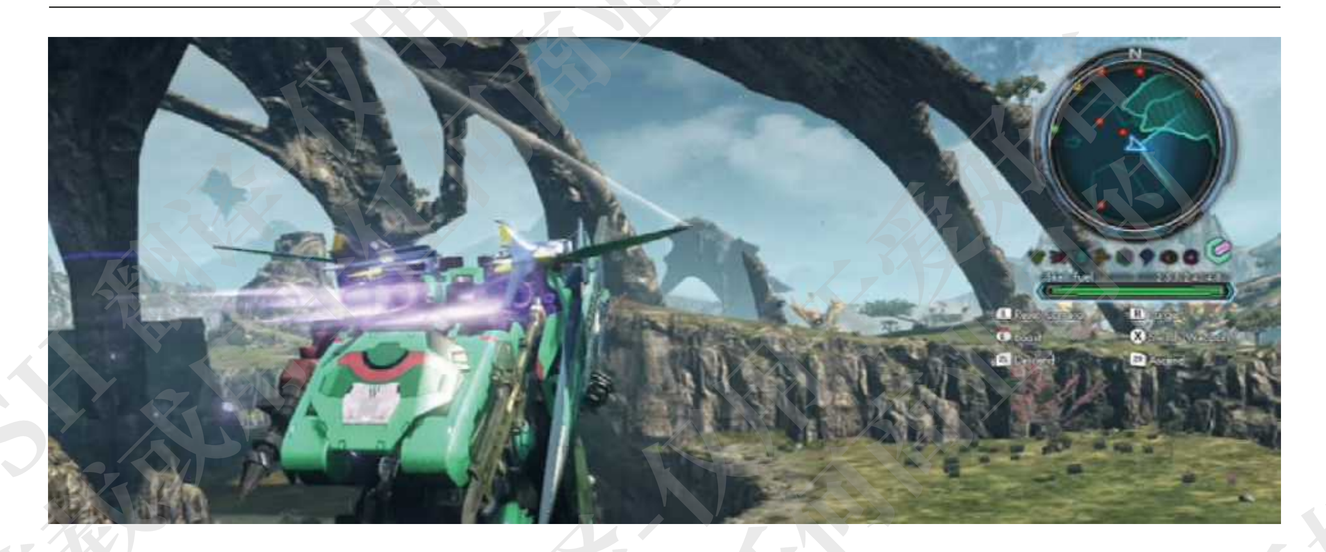








一天中的时间和天气条件，环境的变化方式在很大程度上使得环境充满着新鲜感。



《异度神剑 X》（Xenoblade Chronicles X）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2015 | 涉及平台: WIIU

《异度神剑 X》（Xenoblade Chronicles X）是一次脱离第一部游戏，以全新的角色和故事作为卖点的全新体验。有别于该系列之前的游戏，本作中玩家可以自定义主角乃至选择他们的战斗语音。

I2054 年 7 月，人类和外星人之间爆发了一场战争。联合政府启动了“地球种泛移民计划”，使得人类能够乘坐巨型方舟飞船逃离地球迁移到一个全新的世界。这类方舟飞船大到足以容纳整个城市，而普通百姓则会被低温冷冻在吊舱里。一艘名为白鲸号（White Whale）的美国方舟在途中遭遇外星人，之后迫降在偏远星球“米拉”（Mira）上。方舟的冷冻仓因此被弹射出来，四散到星球各处。玩家将要扮演的正是其中被冷冻的一介平民，在被神秘女性艾尔玛（Elma）撞见后，她将玩家我们并从冷冻仓中解救出来。之后她带着玩家来到新洛杉矶，此处既是白鲸号坠落的地点，也是搭载其上的城市名。于是人类便开始了在米拉上的生活。

米拉这颗星球异常庞大，但与《异度神剑》初代不同的是，本作中一上来就有海量的区域供玩家探索，并且大都是无缝衔接的。到了游戏后半段，玩家将会获取到巨型机甲 Skells 的访问权限，它不仅是可供玩家对大型敌人所必须的装备，还可以让玩家能够探索更多的区域。一旦玩家获得了飞行模组，那么哪怕是天空玩家也能畅通无阻。不过《异度神剑 X》并没把重心放在单一的主线故事上，而是讲述了关于新洛杉矶市民的日常生活。城市中大事趣闻都会以支线任务的形式出现，但若玩家不去主动寻找这些事件就会白白地错过它们。这很遗憾，毕竟这些小故事其中许多都涉及了一些诸如宗教、移民和种族冲突等有意思的话题和主题，



要是能在主线任务中看到这些内容就再好不过了。

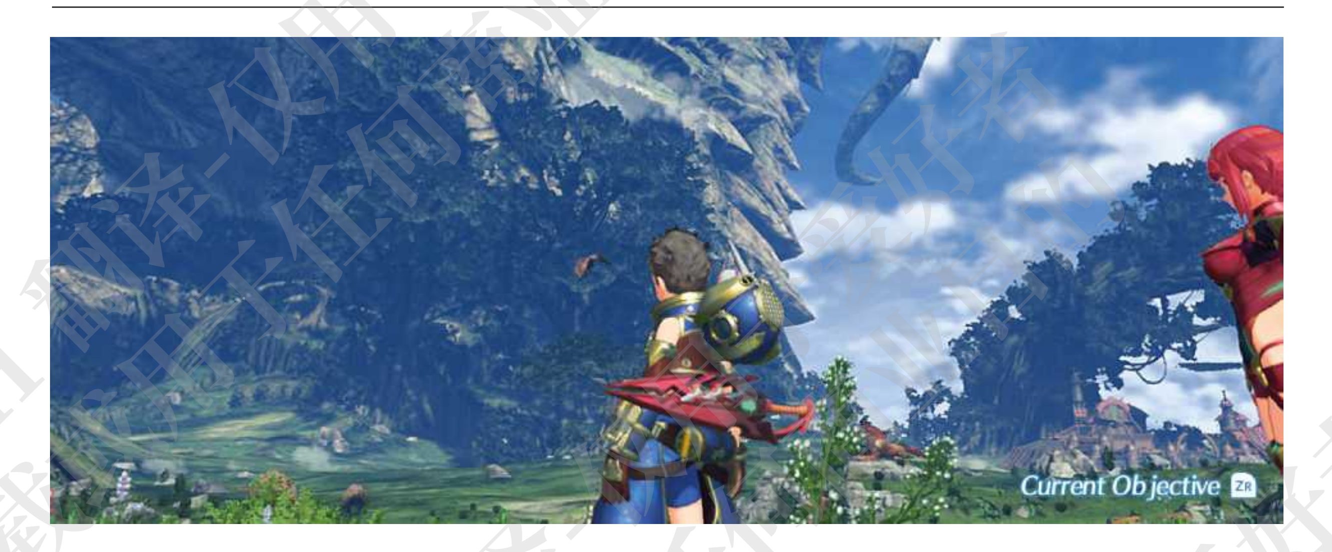
游戏战斗方面在初代的基础上得到了极大拓展。现在有了游戏教学，玩家可以从中了解到各式各样的游戏知识，这将极大地改善游戏战斗流程。此外还引入了一些像是双持机关枪和光束军刀等新武器装备类型。并且本作中敌人有了和实际属性数值相称的体型，因此不管敌人多少级，只要比玩家块头大，那么它们仍然会有更高的防御力并且打起玩家也会更狠。

本作的配乐也非比寻常，负责配乐的泽野弘之素以动画音乐而闻名，游戏配乐中使用了大量英语人声部分，而且大都比较通俗。配乐实际效果相当不错，但还是有一部分经常重复，而且有时会盖过人物对话声音。

虽然故事缺少集中叙事让一部分玩家望而却步，但《异度神剑 X》提供中在其他 JRPG 中十分少见的自由度和深度的游戏玩法。但就这一点就足以让本作成为一款在 WiiU 上傲视群雄的作品。.



《异度神剑 X》可能不是一些粉丝期望中的续作，但对于 Wii U 来说却是一款有趣的游戏。



《异度神剑 2》（Xenoblade Chronicles 2）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2017 | 涉及平台: NSW

《异度神剑 2》把故事舞台搬到了一个名为阿雷斯特（Alrest）的新世界，在这个世界中一切事物都是在各种各样漂浮于云海中的巨物身上或体内繁衍生息。故事的主角是一个叫做雷克斯（Rex）的男孩，作为一名打捞员他受邀去执行一项寻找秘宝的任务。但他后来却发现所谓的秘宝实际上是一名处于静止状态的少女，而雷克斯随后就被一同前来的人背叛并被杀害。沉睡的少女焰（Pyra）被唤醒后将雷克斯复活，作为报答，雷克斯承诺要协助她前往存在于世界各地许多传说中的天堂世界“乐园”（Elysium）。雷克斯很快知道了焰便是传说中拥有强大力量的，并且可以解开世界所有谜团的“天之圣杯”（Aegis）。阿雷斯特中许多人都像将焰据为己有，但雷克斯发誓无论如何都要保护她直至抵达“乐园”。

游戏过程中玩家会遇到并招募被称之为“异刃”的存在。异刃可以赋予其使用者独特的武器以及地图导航等其余能力。游戏中的许多谜题和障碍都会用得到玩家队伍中的特定异刃或异刃组合。玩家则可以通过激活在旅途中获得的核心水晶来召唤异刃。获得的异刃大都是随机地，不过也有一些特定异刃是在剧情中固定会给予玩家的。异刃一共分为普通和稀有两种，普通的异刃就是模板化的队友，虽然能帮上忙但相较稀有异刃，他们的能力和潜力往往有限。稀有异刃有着专属的设计、背景故事、相关任务以及更强大的技能。然而由于召唤的随机性，所以玩家可能需要几个小时才能遇上一个。

《异度神剑 2》最大的亮点之一就是玩家可以自由穿梭于不同的巨物，不仅是为了尽快触发下一个过场动画，更是可以发掘不同地区的故事和文化。光田康典、ACE、平松建治、清田爱未以各自特色共同创作的配乐让游戏中每个场景和区域别具魅力。而这一切都在帮助雷克斯在发现探索过程中得到成长并且影响着他与焰的关系，这是一个令人满意且温馨的经历。



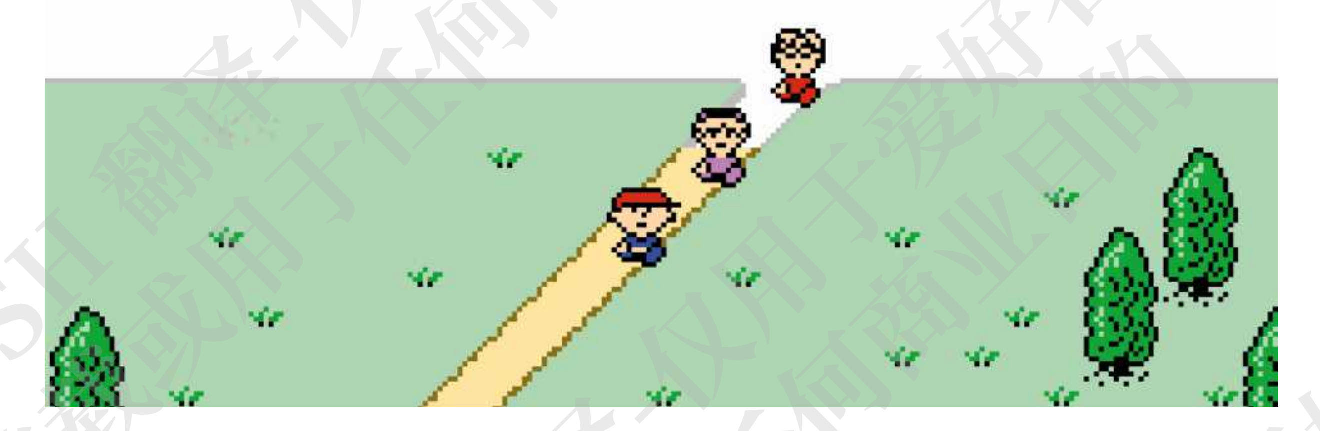


《异度之刃2》在Switch的首年发行取得了圆满成功，为其画上了完美的句号。

战斗系统也与初代游戏类似，但从技能释放到专属按键都进行了简化，并且角色也不再能一边移动一边攻击了。虽然听起来束手束脚的，但战斗在游戏后期会变得更加自由，尤其是在得到了更多异刃之后。

Xenoblade Chronicles 2 can take upw《异度神剑 2》的通关时间可能超过 90 个小时，而如果是经常迷路的话可能要上百小时。这是一段漫长的旅程，但很值得一试。

2018 年，游戏发行了资料片《异度神剑 2：黄金之国伊拉》（Torna: The Golden Country）。游戏的剧情发生在主线故事的 500 年前，并且以更快，更强大的战斗系统作为了本作特色。虽然游戏是独立于原版游戏的，但在这里建议穿插着游玩本作以在最大程度上了解游戏故事。



《地球冒险》（Mother）

开发商: Nintendo/Pax Softnica | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC, GBA, WIIU

《最终幻想》和《勇者斗恶龙》奠定了 JRPG 这一类型的主要模板，并在随后几十年中以各种风格不断进行迭代。这些由行业顶流的制作者开发的游戏也凭借着自身硬实力成为了主流游戏。可早就在 1989 年有那么一款游戏便是由非游戏从业者（现在仍然不是）在任天堂的支持下发行的。糸井重里既不是程序员也不是画师而是一名散文家。此前他过往的作品主要一些广告文案和公共出版物；而近年来，他经营着一个名为 Hobo Nikkan Itoi Shinbun 的网站，专注于“创造积极心态”。上世纪 80 年代末期间住院时，他玩了《勇者斗恶龙2》，并从中获得灵感，希望制作一款更具情感深度的游戏。这种完全不同的视角催生了这个最具开创性的 RPG 系列，而这一切要开始于一款名叫《地球冒险》（Mother）的 FC 游戏。

故事发生在 20 世纪初，美国农村的一个小镇上发生了一起神秘事件，导致乔治（George）和玛丽亚（Maria）这对夫妇失踪。多年过去了，乔治回到了家乡，但玛丽亚却再也没有音讯。乔治则对此事守口如瓶，并开始专注于研究特异功能。游戏则设定在此 80 年后，在游戏中玩家将扮演他年幼的后代任天（Ninten），并因为恶作剧鬼无缘无故地袭击他们的家而展开调查。凭借心灵感应能力，任天开始调查整个地区发生的奇怪事件，并揭示出与他祖父之间存在着某种联系。

从游戏制作角度来看，《地球冒险》相当的简朴。游戏明显从《勇者斗恶龙》中获取了灵感，玩家可以探索大地图、造访城镇、并且试图进入各种反派喽啰不希望你踏足的地方。游戏采用回合制战斗，以纯黑色作为战斗背景，并允许玩家最多操控三个角色，而常规的魔法咒语则是以精神力的方式



呈现。然而，《《地球冒险》之所以独具特色在于其背景设定。与之前的游戏不同，《地球冒险》展示了一个相对现代化的场景，其中包括参观动物园、医院和百货公司等，并需要应对野狗、嬉皮士、外星人和非常愤怒的汽车等各种威胁。任天及其队友用的是棒球棒、煎锅、溜溜球、弹弓和其他日常用品来拯救世界，而非刀剑和棍棒。

以现代的标准来看，《地球冒险》的文本相当质朴却又与众不同。这款游戏充满了魅力，在悲伤甚至阴郁的故事和奇特幽默之间游走，并处理得相当出色。任天的父亲只存在于电话线另一端，总是忙于工作，从未与家人见面，但他能够将数千美元存入儿子的银行账户并保存游戏进度。幽默不仅体现在对话中；有时候玩家会遇到荒谬情境，例如与蝙蝠搏斗时，蝙蝠会在试图理解发生了什么时而彻底陷入混乱。此外还有一个酒吧场景，在那里玩家可以带领孩子们进去坐下来与一位女士喝杯酒，然



根据《Nintendo Power》杂志报道，英文版《地球冒险》计划于 1991 年发行，然而该游戏最终未能上市。至今仍然不清楚其中的原因。

后被逮捕继续推进游戏。这款游戏让你始终保持警惕，永远无法预测接下来会发生什么。

记忆、旋律和爱情的主题贯穿整个游戏，其中音乐作为其另一个主要亮点得以充分体现。尽管该系列的后续作品在剧本、战斗、视觉效果和角色方面有所提升，但原版音乐仍然非常出众。《地球冒险》虽然借鉴了《勇者斗恶龙》的战斗模式，但游戏从芯片曲调编曲中汲取了灵感，并发挥了自己的独特专长。游戏中的每首主要曲目都有一个完整的英文歌词配乐，并在 1989 年整理发行；对于这盘原声带的批评声音主要是出自与披头士乐队音乐的对比中。最著名的例子是由凯瑟琳·沃里克(Catherine Warwick)演唱的《Pollyanna》。而圣保罗大教堂唱诗班这支可以追溯到 12 世纪的演唱团演唱的《八首旋律》（Eight Melodies）则成为游戏中叙事意义最强烈的曲目之一。

尽管游戏的写作和表现都非常出色，但究其玩法本身却相当的粗糙和劝退。由于糸井重里缺少相关经验并且游戏开发时限迫在眉睫，游戏中存在着大量滥竽充数，设计和布局都相当无趣的地下城，而这一切都因为超高的遇敌率变得更糟。此外游戏中还有着大量卡关点，这里还是建议资深玩家熟悉地图资源升级以抵消可能对团队造成重大伤害和过多死亡的影响；同时使用保证逃脱能力完全跳过战斗。

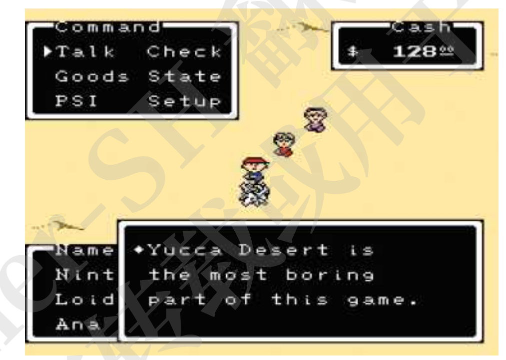
游戏最初计划在西方发行并制作了一款基于原版的翻译试样《EarthBound》，但在发行前被取消了。该试样后来被拍卖给了一个收藏家，随后又在通过互联网发挥了余热，成为第一个可玩的英文版本；其中一些角色形象图被删除（例如冒烟乌鸦等敌人），部分名称进行了更改，并且结局也得到扩展。GBA 移植版中延续了这些改动并且囊括了本作及其续作。但这一努力使任天堂学会在开发过程中考虑国际用户需求，并致使他们甚至在日本首次发布之前就进行修改。2015 年《地球冒险》以《地球冒险 起源》的名称终于在 Wii U 商店上架销售，并且加入了可以跳过战斗的功能。

虽然这款游戏并非完美，但《地球冒险》是一部充满情感的作品，蕴含着激发灵感的愿望。糸井重里同时希望女孩也可以像男孩子一样享受和欣赏这款游戏，这在游戏广告中可见一斑。尽管在西方《地球冒险》总是被其续作盖过风头，但它仍然是一部极为重要的历史作品，因为它敢于与众不同——由一个非游戏行业人士制作。直到最后才会引起泪水涌动。



《地球冒险》系列以其鲜红色包装成为了其标志，尽管游戏攻略书那样的封面(上图)能够更好地帮助玩家理解游戏中的角色。









Nerdgamer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《地球冒险 2》（EarthBound）

开发商: Nintendo | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SNES, GBA

虽然初代《地球冒险》讲述了一个关于破碎家庭和大爱无疆的故事，吸引了那些对游戏有兴趣并坚持下去的玩家，但其游戏机制相当不平衡，故事节奏也相当不稳定，使得那些没有时间和兴趣的人难以欣赏其中之美。因此在几年后关于续作可行性的讨论出现时，糸井重里再次出山并从初代游戏中汲取了经验教训。在初代发行的五年后，游戏续作问世并且在西方地区被本土化为《地球冒险 2》（EarthBound）.

游戏开场便展现出了非日常性，首先是宇宙飞船发出的外星人声音，接着是 UFO 摧毁人类文明的画面，画面上写着“对抗 GIYGAS 的战争”，人们尖叫声在毁灭之音中回荡，GIYGAS 回归的威胁似乎已成为现实。本作保持了系列的游戏基调，并经历了一个艰难而引人注目的画风转变，使得玩家能够欣赏到角色可爱的形象和独特的艺术风格。上世纪 90 年代的某天，在被称作“鹰国”的虚构美国，一个叫做“奈斯”（Ness）的男孩在半夜被陨石撞击地球所致声响惊醒。经过调查后，一只名为巴兹巴兹（Buzz Buzz）的昆虫生物向奈斯搭话，诉说着在他来自的未来中 GIYGAS 将一切都破坏殆尽——这正是开场所呈现给玩家观看的情景。巴兹给了奈斯一块可以记录旋律的石头，随后他们便被刺客盯上，要在他们行动前将其扼杀在摇篮中。在成功清除威胁之后，巴兹却被奈斯恐怖的邻居误认为是甲壳虫而被打死，因此奈斯只好自身踏上阻止外星人入侵的旅程。冒险过程中，奈斯在拥有心灵能力天赋的少女宝拉（Paula）、天才少年杰夫（Jeff）和远东的王子阿普（Poo）的帮助下，一同对抗古怪的女士、奇怪的外星人和会爆炸的树木。





《地球冒险 2》在美国零售价为 **69.95** 美元，尽管价格较高，但与 **Square** 家的 **RPG**《最终幻想**III**》**(Final Fantasy III)**相当甚至更经济实惠。此外，它还附带一款庞大的包装盒和一本攻略手册。

尽管初代和本作有着相同的设计和机制，但本作完全是一款在初代游戏基础上进行改进的独立个体。剧本更加智慧幽默，插科打诨更加滑稽可笑，战斗场面更加协调流畅，游戏节奏则更趋于平滑，角色阵容丰富多样，场景变化多端令人难以忘怀。《地球冒险 2》毫不掩饰其幽默感，在某些方面表现得很天真可爱。除了一些奇特的场景、角色和视觉效果外，《地球冒险 2》本身就是一次难忘的体验。

《地球冒险 2》保留了初代中浪漫化的美式美学背景，并继续沿用让棒球棒带起宝剑，用的是精神力而非魔法，要去的是百货商店而不是武器铺的设定。许多内容甚至更进一步全部变成了例如拱廊、剧院、博物馆、邪教社区和公司摩天大楼等 90 年代美国城镇或城市中常见事物。而到了游戏后半程旅行的范围要更广，不仅有浪漫化呈现的亚洲、非洲和欧洲，甚至会有尼斯湖水怪客串。

从游戏机制角度来看，《地球冒险》和《地球冒险 2》一样保留了《勇者斗恶龙》的精髓。也就是在回合制的战斗中，玩家小队将会依照顺序进行并完成行动。然而本作在战斗方面存在几个不同之处。游戏中敌人在大地图上是可见的，并且只有当被奈斯和队友碰到了才会触发战斗，因此本作的战斗也不再是随机的了。而且当察觉到敌人逼近时，玩家可以迂回从其背后发动突袭，尽管敌人也可能会做出同样的事情。此外如果双方实力过于悬殊，那么游戏就会简单地宣布“你赢了！”（YOU WIN!）并提供奖励，从而无需玩家参与到乏味的战斗中。

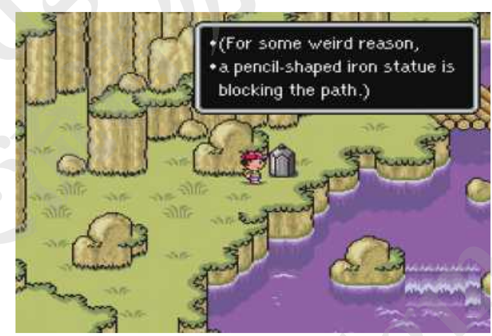
在战斗中，战斗背景呈现出本作标志性的带有不断变化的图形、颜色和形状的迷幻风画面。本作新加入的滚动式生命值计数方式为玩家带了莫大优势。当角色受到攻击时，该表盘上的数值会实时减少，而不是立即进行简单的减法扣除。如果战斗结束，表盘便会立即停止转动，角色就不会被完全扣除全部应损失的生命点数。若一个角色遭受致命伤害但在其生命值降至零并宣布死亡之前得到治愈，则可以依靠治愈时剩余能量存活下来。初代游戏中许多敌人在死亡时都会释放爆炸或是高威力的伤害效果，从而毫不留情地团灭玩家。虽然《地球冒险 2》仍有许多敌人依然如此行事，但滚动式生命计数机制大大增强了玩家的生存几率，并且增加了紧张感而非乏味感。

《地球冒险 2》是一款更具趣味性且难度亲民的游戏，为了吸引西方玩家，本地化过程中游戏使用了尽可能有趣和搞怪的方式翻译，而不是直接按照字面意思来。该游戏还包装在一个内含迷人的粘土模型的大号纸板箱中，并附带精心制作的攻略手册。然而《地球冒险 2》被认为是一次商业上的失败，其中部分原因要归结于它在杂志上令人匪夷所思的刮刮乐广告“THIS GAME STINKS” 并未如实传达游戏内容。这不但未能帮助到当时西方玩家真正理解这是一款怎样的游戏，而且被评论家们抱怨其非常幼稚。直到奈斯在《任天堂全明星大乱斗》（Super Smash Bros）作为可选角色登场时引起了人们对于《地球冒险 2》的好奇，才挑起了西方玩家的兴趣。游戏最终以 VC 游戏登陆 Wii U 以及被收录在 SNES 迷你主机上的形式重新发售。多年以来本作启发了许多游戏，这些游戏模仿了它可爱的画风、丰富多彩的视觉效果和优质音乐并强调了爱情主题，以及与无处不在、难以消散的黑暗力量进行抗争的故事。

译者注：有一种说法是为了迎合 90 年代北美儿童间流行的“恶心酷”文化而采取的营销手段，然而适得其反，尤其是广告页对应图片上的涂抹的无害恶臭化学物涂层还是引起了家长投诉



日版《地球冒险》系列游戏封面极尽简朴，任天堂在日本销售这款游戏也不必操太多心，相比之下，它在北美面临着的却是艰难的挑战。









玩家在《地球冒险 2》中遇到的众多有趣的角色中，很难有像是土星先生（Mr. Saturn）这样古怪有趣的存在。他们是一群有着大鼻子，对话文字歪歪扭扭并且用脑袋走路的种族。



《地球冒险 3》（Mother 3）

开发商: Nintendo/Brownie Brown | 发售年份: 2006 | 涉及平台: GBA

《地球冒险》在日本的广告中，伴随着使用了人声专辑中的音乐，孩子们笨拙地模仿再现了游戏的结局，突出的就是一个真情实感。而《地球冒险 2》则在美国杂志的上采用奇怪并真的会散发难闻气味的刮刮乐式广告，也都是为了突出游戏的恶搞属性。这两则广告都未能重温理解游戏的内容，虽然目的接近但结果实则相差甚远。直到 2006 年，我们才见到一则不起眼的广告，在其中一个女性描述了她对于令人心碎、有趣且离奇的《地球冒险 3》所产生情感反应。

原本计划于 1994 年在 SNES 上推出的系列第三部游戏，面对着即将问世的 N64 主机强大机能，制作团队立即意识到了更强的机能可以为他们提供更少限制的 3D 环境开发。然而，实际开发情况要求他们将精力投入到一款命运多舛的 N64 卡带游戏中。当该平台最终于 2000 年宣布停产时，制作团队显然已经无法如愿将该游戏兑现。这款游戏直到三年后才重见天日，就这样又过了三年才得以在 GBA 掌机平台上发售，虽然看起来与当初 N64 的试作品已经完全不同了。

I与前作有显著差异的是，《地球冒险 3》并未以一个理想化的美国乡村小镇或城市中心作为开场。相反，故事发生在一个名为“虚无群岛”的小群岛上，此处的设定完美诠释了什么叫“乌托邦”，在那里你会发现田园诗般的小村庄塔兹米利（Tazmily）。在这个简朴而幸福的村庄郊区，居住着一个朴实无华的家庭。母亲带着孩子们去山上探望他们的祖父，而父亲则留在家中照料牧场。日落时分，诡异阴影和古怪音乐伴随夕阳出现。当晚，



原本期待着家人归来的父亲却接到了一个可怕的消息——孩子们回家必经的森林燃起了大火，悲伤第一次笼罩在这座幸福的社区。

虽说《地球冒险》初代优秀的叙事遭到了缺乏经验的游戏设计和乏味战斗的破坏，而《地球冒险 2》则又是一款非常有趣却未能达到相同叙事深度的搞怪游戏，然而《地球冒险 3》集二者所长于一身，成为了该系列中最出色的作品。游戏采用章回体的叙事方式，故事的主角也会从一个一人切换到另一个人，从最开始的父亲弗林特（Flint）开始最终落在了他的儿子卢卡斯（Flint）身上。在他们战斗的过程中会的得到义贼达斯特（Duster）、不良公主阿空（Kumatora）家里的狗博尼（Boney）等人的帮助。他们的旅程将带领他们穿越充满奇异生物的森林、闹鬼城堡、傀儡工厂和堕落首都新猪肉城，并不时向当地青蛙寻求援助来拯救这个世界。



在《地球冒险 3》发行的 15 年之后，英文世界的玩家仍在请愿任天堂发售英文版。该公司会让步吗?

《地球冒险 3》终于完全摆脱了《勇者斗恶龙》的影子，继续沿用着全做中的滚动式 HP 计数机制，同时还在战斗中引入了节拍攻击系统。每种敌人都有着一个与战斗 BGM 对应的“心跳节拍”，。当玩家指示角色进行攻击时，按对应节奏按下按钮将对目标造成额外伤害。然而，游戏保持了良好的平衡，并将其视为一种奖励而非必要条件。游戏提供足够多的选项，使那些没有能力或不感兴趣的玩家能够按照自己的节奏完成游戏。

然而不出所料的是本作真正吸引人的还是其写作风格，《地球冒险 3》，探讨了有关人类现状的思考，并触及了爱、失去、消费主义、腐败以及对动植物不道德对待等诸多主题。该游戏跨越数年时间，观察了不同个体在面对周遭世界变迁时的应对方式，有些人得到改善，而有些人则堕入深渊。这种转变令读者感到惧怕和焦虑，但《地球冒险 3》始终强调那些快乐和希望的时刻，并助力于度过当下并期盼未来。同时，它也鼓励玩家在自身能力范围内尽己所能为创造更美好的世界贡献一份力量。

这款游戏在情感成熟度方面与其他游戏不相上下，评论家认为《地球冒险　3》是最接近文学作品的电子游戏。尽管《地球冒险》和《地球冒险 2》在开发过程中遇到了困难，但它们最终都成功地首发登陆日本国内和后来的国际市场。然而，《地球冒险 3》开发过场的命运多舛让它拥有了传说级别的地位。在撰写本文式，虽然有关让该游戏本地化的请愿签名已经来到了十万，但本作仍然没能实现在国际市场发售，并且也毫无迹象可循。造成这种情况的原因众多，其中包括了对于吸毒和虐待动物的直接描述。此外也有人怀疑是因为反派之一是出自代表跨性别人群的“基神”一族才导致未能进行本地化。

2008 年 Legends of Localization 的 Clyde“Tomato”Mandelin 为玩家们带来了民间翻译补丁。该补丁不单翻译了游戏文本，还对于游戏部分画面和对话进行了调整，使之与《地球冒险 2》的风格趋于一致。这个项目的范围和激情几乎和游戏本身一样出名，证明了这个系列所唤起的强烈情感。

《地球冒险 3》堪称史上最伟大的游戏之一，即便是对 JRPG 不太感兴趣的人也应该尝试体验。与前作相同，它以自身独特力量激励着玩家。虽然该系列在商业和评论领域均获得成功，但糸井重里表示并无意继续开发此系列，反而更期待其他创作者能带来新思路、深度和考虑制作游戏。









《地球冒险 3》中登场了一个在第二部中极其令人厌恶的角色，尽管存在有着一些翻译上的偏差，并且可能不会在一开始就显露出来。



《梦幻之星》（Phantasy Star）

开发商: SEGA | 发售年份: 1987 | 涉及平台: SMS, PS2, NSW

SEGA 在 RPG 领域的首次尝试是将《黑玛瑙之谜》（The Black Onyx）和《霸邪封印》（Miracle Warriors）等游戏移植到 PC 平台，然而在《梦幻之星》（Phantasy Star）中，他们创造了自己的第一个原创作品。这款游戏不仅与诸多知名的 FC 游戏相媲美，还展示了 Master System 主机在技术上的优势。开发团队包括程序员中裕司，也就是后来 Sonic Team 的成员；作曲家 Tokuhiko Uwabo 也是许多 Master System 平台游戏的常客；此外还有以后在 SEGA 许多 RPG 作品中担任美工的小玉理惠子。

这款游戏从标题画面和开场白就给人留下了深刻的印象。持有政治异见的尼禄（Nero）被邪恶的国王拉西库杀害（Lassic），留下他的妹妹阿莉莎（Alis）为他报仇。在早期剧情中，她结识了三位同伴——能言善辩的猫米奥（Myau）、巫师诺亚（Noah）和战士奥丁（Odin）——他们协助她击败了邪恶君主。在当时，女性很少作为游戏主角登场，通常是以吸引男性目光（如穿着比基尼盔甲等）为目的或作为配角的形象呈现。然而，在这个故事中，阿莉莎展现出真正英雄般的气质，并且其服饰设计也是以实用为主。

在电影《星球大战》的影响下，《梦幻之星》的世界舍弃了常见的中世纪奇幻设定，转而加入了更具未来感的元素。角色不仅挥舞着剑和施展魔法咒语，还会使用枪械。该系列故事舞台也将聚焦于阿尔戈尔星系内三个行星——沙漠世界 Motavia、温带世界 Palma和冰雪世界 Dezoris。

然而，除了其规模之外，《梦幻之星》是当时最令人印象深刻的角色扮演游戏之一。游戏采用了一个 4 MB 容量的游戏卡带。当与非玩家角色交谈或进入商店时，视角会切换到第一人称视角，使得



玩家不仅可以近距离观察角色本身，还能够观察他们周围的环境。在战斗过程中也会出现类似情况，这是该类型游戏的典型特征。然而，《勇者斗恶龙》与之不同，在该游戏中每个背景都与地形相匹配，并且敌人都做了全动画（尽管每次只能与一种类型的敌人进行战斗，并且多个敌人只能以数字表示）。地下城也以第一人称视角呈现，并使用相对平滑的滚动效果取代其他游戏中常见的基于地块移动的方式，得益于美术风格和主机所采用的明亮色调色板，游戏全屏幕展示出来的视觉效果非常出色。

2002年，作为世嘉时代2500（SEGA Ages 2500）系列的一部分，游戏的 PlayStation 2 重制版进行了大刀阔斧的改进，包括额外任务和对话。然而，尽管图像分辨率更高、色彩更丰富，但它们缺乏原版 8 位游戏的魅力，并且配乐也相当糟糕。或许是由于翻译工作量巨大的原因，该版本仅在日本发行。2018年推出的Switch版本 Master System 模拟器版本游戏，并进行了各种平衡调整以及地下城自动地图功能，使现代玩家更容易享受游戏。



《梦幻之星》不仅是画面最好看的 **8** 位机角色扮演游戏，也是 **80** 年代最具视觉效果的游戏之一。



《梦幻之星 2》（Phantasy Star II）

开发商: SEGA | 发售年份: 1989 | 涉及平台: GEN, PS2

《梦幻之星 2》（Phantasy Star II）最初是为 Master System 平台开发的，但由于世嘉在日本地区宣告终止该平台时，游戏便被迁移到当时全新的 Mega Drive/Genesis （MD）主机上。此外，游戏也来到了 6 MB 大小，16 位机平台也为更大规模的冒险提供了可能性。

故事发生在几个世纪后的未来，一个年轻人名为罗尔夫（Rolf），他在梦中目睹了一场阿莉斯与邪恶黑暗力量，也就是初代游戏中最终 BOSS 的战斗。他从自己的公寓醒来后开始了任务——阿尔戈尔星系的行星已经被改造，但主控母脑气候控制系统失控导致整个领域充满怪物。罗尔夫和他尖耳朵同伴便在其中展开了调查以找出原因。

游戏冒险的规模得到扩大——虽然仍是在三个星球内探索，不过游戏地下城的数量和长度都有增加，使得游戏变得更为广阔。此外，剧情也更加丰富动人——一个主要角色在一开始就被杀害，一个星球被彻底摧毁。本作有着 8 个拥有不同技能的可选角色，包括医生艾米（Amy）、小偷希尔（Shir）、生物学者休（Hugh），还有两位赏金猎人鲁多（Rudo）和安娜（Anna）。游戏战斗场景允许与多种敌人类型进行对抗，并配备了自动战斗功能以提升战斗速度。

然而前作中的部分元素也在本作中改动，地下城不再是第一人称;NPC 不再有自己单独的对话界面。角色现在以第三人称越肩视角出现在战斗画面中战斗，并且背景也都变成了相同蓝色网格图，敌人的立绘被大幅度缩减，也没有那么令人印象深刻的动画了。此外本作中有着最糟心的设计——随机遭遇战非常频繁，这让地下城变得令人恼火。尽管故事中有很多精彩转折，但当你在多个极其相似的地下城中艰难



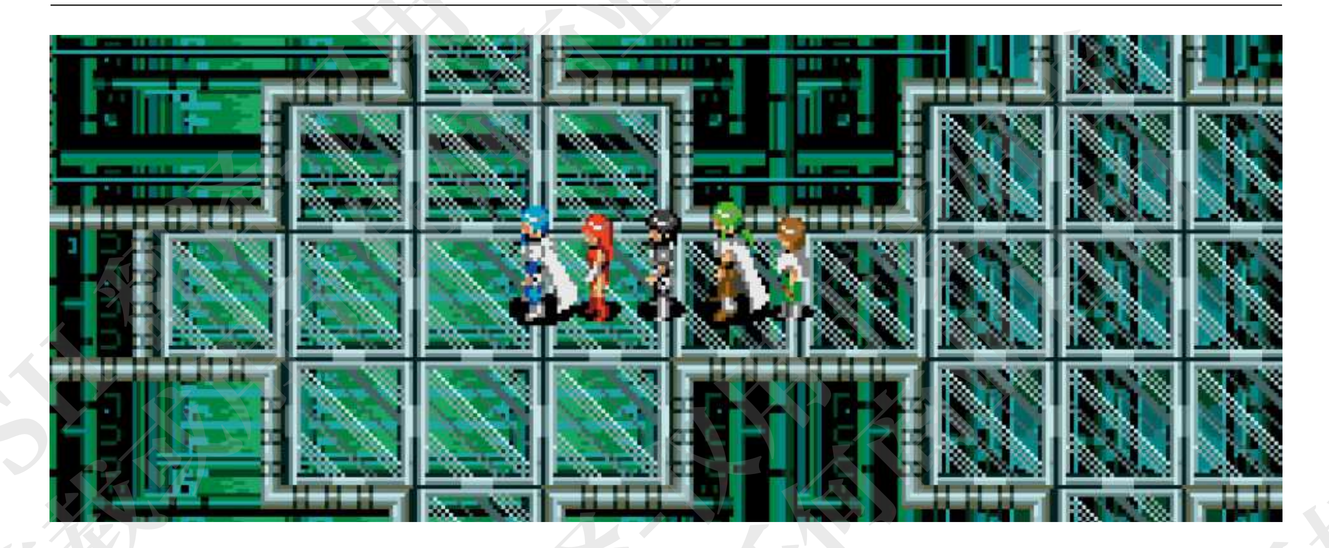
前行时，它们就会显得分散且无目的。根据开发者采访所述，这些问题都是由于一个有点忘乎所以的新员工造成的。

这些也只是以现代视角来看得出的问题。在游戏发行之初时，它的质量得到了《电子游戏与电脑娱乐》（Video Games and Computer Entertainment）杂志的认可，并被提名为 1990 年最佳游戏。确实，相比那些还在引进翻译的 NES 游戏而言，它给人留下了更深刻的印象。

《梦幻之星2》的英文和日文版本在原声带中采用了不同的鼓音样式。此外，类似于前作，《梦幻之星2》也推出了PlayStation 2的重制版，并以 SEGA Ages 2500 系列在日本发行。然而，尽管增加了适当的战斗背景，视觉效果仍显得廉价。除此之外，游戏还添加了一个无必要的系统来调整攻击强度，但并未对难度进行调整。因此，那些有意玩这款游戏的人更应该去玩原版。



《梦幻之星2》抛弃了第一人称地下城，取而代之的是更加险恶的迷宫。



《梦幻之星 3》（Phantasy Star III）

开发商: SEGA | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GEN

《梦幻之星 3：时之继承者》（Phantasy Star III: Generations of Doom）的故事从奥拉基欧王子凯因（Rhys）的婚礼开始，当他的未婚妻玛雅（Maia）被敌人拉亚王国的恶魔绑架时，这场盛大的婚礼瞬间毁于一旦。瑞斯发誓要为此报仇，并最终成功解救了她。然而，在接下来，玩家将面临一个关键抉择——是与自己心爱的未婚妻玛雅结成连理，还是选择在与公主莉娜（Lena）的陪同下共赴旅程？这个决定将对二十年后他们后代——下一章中的主角产生重大影响。随着第二阶段完成，男主角再次面临是否与女主人公步入婚礼殿堂并创造新一代的主角；而这第三代人将最终战胜邪恶黑暗势力。

《梦幻之星 3》的主线故事非常有趣……但还是不能掩盖该作与系列游戏风格相差甚远的事实。一开始，它看起来像是一个中世纪的幻想世界，但当你进入上层世界时，你会发现一个自称为半机械人的女人就在湖边等着你。当你进一步冒险时，你会发现未来主义的洞穴，部分敌人也全都是半机械化的。最后你会发现整个游戏实际上都是在一艘太空飞船上的七个不同的生态圈中进行的，所以这款游戏确实带有科幻元素，但几乎不显山露水，而且本作剧情与前作间的关联十分松散，以至于整个故事更像是一款衍生作品。

游戏的战斗会回归第一人称视角，前作中常见的蓝色网格图背景也换成了单独的场景，并且小队五名角色可以同时加入战斗。但由于敌人的动画制作粗糙，大部分只会对玩家挥胳膊舞拳头，所以这些角色动起来会非常奇怪，并且敌人死亡后也只是消失在背景中。战斗 UI 界面更倾向于自动战斗，





《梦幻之星 3》确实有一些令人费解的敌人设计。

而发出单独命令则颇具困难。游戏的一切都感觉上很怪异。值得注意的是配乐方面，虽然有时稍显刺耳，但音乐质量很高，并以有趣方式呈现。初次进入游戏世界时听起来相对简朴，但随着队伍成员增加曲目也逐渐增多，最终形成宏大主题；战斗主题也会根据遭遇情况进行变化。

《梦幻之星 3》可谓是系列中的一个异类，不仅仅是因为其与前作间松散的关联性。哪怕单拿出来，该作也都是一个奇怪、勉强及格、近乎荒谬的烂摊子。多世代主角的设定很有意思，但无论是主角还是场景的变化都不值得让其被多次体验。几年后 Enix 的《勇者斗恶龙 5》中也使用了类似的创意，但呈现方式截然不同。这款游戏唯一的亮点就是加入了可爱的小鸟敌人“拉比”（Rappies），它也成为后来《梦幻之星 Online》（Phantasy Star Online）系列中常见的敌人。



《梦幻之星 4》（Phantasy Star IV）

开发商: SEGA | 发售年份: 1993 | 涉及平台: GEN

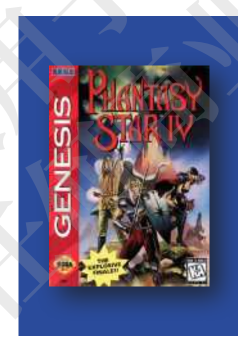
尽管《梦幻之星 2》在技术上属于 16 位机游戏，但在许多方面仍保留了 8 位机 RPG 设计的基因。4 年后，世嘉推出了《梦幻之星 4》（Phantasy Star IV），这款游戏以其惊人的发展速度令人瞩目。二者故事情节颇为类似——由于各种环境因素突然冒出了一堆怪物，于是雇佣兵阿莉斯（Alys）和查斯（Chaz）便受雇率先前去调查造成这一切的真正原因。游戏故事及其发展走向都是可以预料的那种，但本作充分利用了该系列的优势，并摆脱了了几乎所有缺点。

首先，这是一款快节奏的游戏。玩家小队行进速度飞快，战斗也都是瞬间触发，动画流畅迅捷，遭遇战也能够迅速解决。虽然与《梦幻之星 2》类似（都有 5 名成员以及实时的战斗背景），但当某些角色释放特定咒语时，便会触发隐藏的连击，并且可以通过轻松编辑快捷指令让一切变得轻松自如。故事情节紧凑有趣，让你能够快速切换场景；尽管有人可能怀念过去那种难以应付的挑战难度，但坦率地说，在不必花费数小时刷任务的同时探索地下城是非常好的体验。游戏仍然保持着精美绝伦的视觉设计风格，呈现出 90 年代初期科幻动画风格，这在当时 RPG 游戏中并不常见；此次还加入了漫画风格 UI 来增强关键事件效果，并且配乐依旧优秀出彩。该游戏ROM 大小为32MB，比大多数 Genesis 上的游戏都要大，并接近于 SNES 上后期推出的更受欢迎的 RPG 游戏所占空间。（这也是为什么其零售价高达 100 美元）。

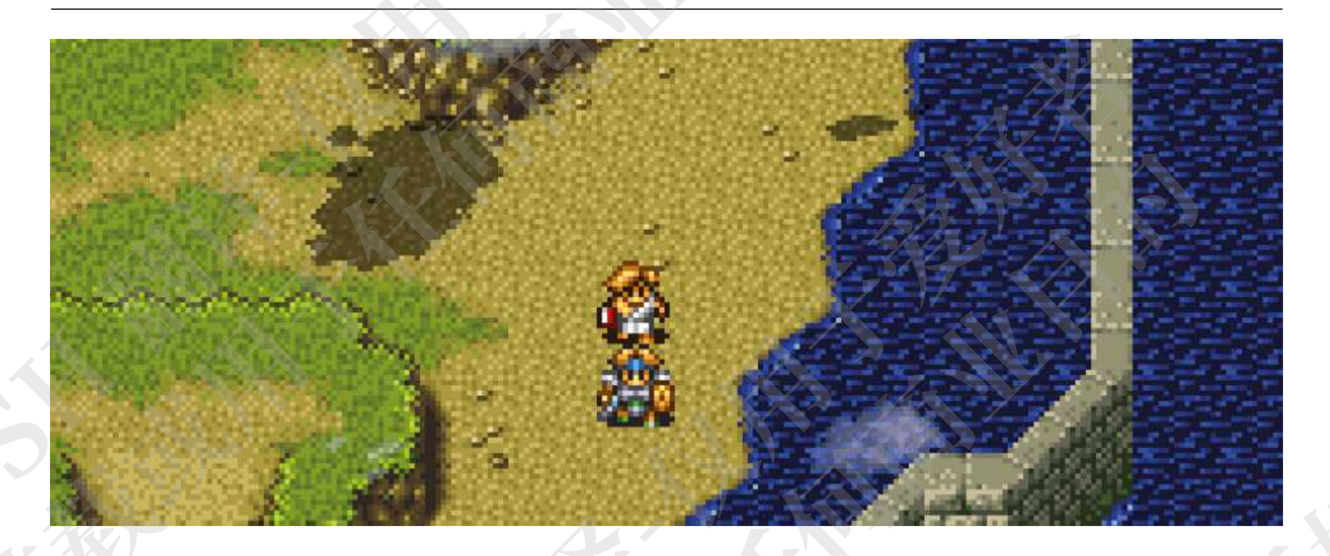
这也是最终一款正统的《梦幻之星》游戏，它不仅全力总结了所有内容，还向之前的作品致敬。游戏大部分内容延续了前两款游戏中探索行星的元素，但经过 1000 年发展，它们已经有了实质性进步（尽管其中一个行星被摧毁成碎片）。第一款游戏只使用了少量独特种族作为 NPC 角色，而现在每个种族都在玩家队伍中有代表性的角色。游戏中出现了一个神似尼尔（Nei）的精灵角色，两个电子人让人想起《幻想之星3》中的角色，还有一个角色是第一部游戏中诺亚（Noah）的转世。甚至连拉斯克国王也回归参与新一轮战斗。由于整个系列本土化存在某些不一致性，在参考内容上可能会显得混乱，但对于 16 位机 RPG 来说，其写作本身相当出色。虽然对前几款游戏进行致敬很多，但实际上并非必须去玩它们才能理解故事情节本身优秀之处。尽管 Genesis 并没有 SNES 那样强大的 RPG 游戏阵容，但该游戏不仅是平台上最佳之选，并且容易与其他 16 位机杰作媲美。

《梦幻之星》系列在经历了 32 位机时代后，在 Dreamcast 主机上上以《梦幻之星 Online》（Phantasy Star Online）的名字重生，成为一款借鉴了经典游戏风格和术语的 MMORPG。





《梦幻之星 4》的封面采用了幻想艺术家鲍里斯 • 巴列霍（Boris Vallejo）的作品。这是一幅精彩绝伦的图画，正如大部分英文本地化的游戏一样，它与其所对照的游戏几乎没有相似之处。此外，在海外发行时还添加了罗马数字“IV”。



《海格力斯的荣光》（Heracles no Eikou）（系列）

开发商: Data East | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC, SFC, GB, DS

Data East 是一家以《卡洛夫》（Karnov）和《龙之忍者》（Bad Dudes）等另类街机游戏而闻名的公司，但与许多 FC 游戏的发行商一样，他们的开发者也曾尝试开发过 RPG。他们的第一个给游戏系列便是《海格力斯的荣光》（Heracles no Eikou）这样一个受到了希腊神话影响的游戏世界。

就像许多早期的Famicom RPG一样，游戏灵感很大程度来自于《勇者斗恶龙》系列，该系列的第一款游戏的标题为《斗人魔境传 海格力斯的荣光》（Story of the Underworld Fighter）。玩家将扮演海格力斯(Heracles)，完成他的12项任务，从哈迪斯(Hades)手中救出被绑架的女神维纳斯(Venus)。战斗是一对一的，每种敌人类型都有三种不同的属性(陆地、海洋或空中)，不同武器也会在对相应的敌人造成有效伤害。武器耐久也会随着使用而降低，所以必须要时常到铁匠铺修缮。比较独特的是游戏中的城镇是直接出现在大地图上，而不是以单独的区域呈现。你可以在战斗中与 BOSS 交谈，甚至可以使用道具读取他们的内心想法。战斗文本还包括来自赫拉克勒斯的战斗呼喊，这让战斗感觉不那么枯燥。然而，Data East 一直以制作怪异的游戏而闻名，这款游戏绝对符合这个标准。游戏的平衡性很糟糕，程序更是漏洞百出，尤其是在密码输入或打乱随机数生成器的时候。所以，虽然这是一个有趣的第一次尝试，但它并不是很好。

系列第二作《泰坦的灭亡》（Titan no Metsubou）有了显著进步。游戏的画面和质感更接近于《勇者斗恶龙 2》，包含了多个可玩角色以及昼夜循环系统，尽管原本一些诸如大地图城镇以及战斗中对话等更具创新性的设定在本作中被取消了。剧情在本作中得到了巨大改进，这在很大程度



上是编剧野岛一成的功劳。他之前曾参与 Data East 的冒险游戏《侦探神宫寺三郎》（Tantei Jinguuji Saburou，也就是后来英文版的《Jake Hunter》）的开发工作，从那时起他便加入了这个系列（他后来在 1994 加入 Squaresoft，参与制作了多款《最终幻想》游戏。）本作中海格力斯不是主角而是一名配角；相对应的，游戏主角是一个小男孩，他接到任务要去击败泰坦神的一个后代，同时遇到了希腊神话中的各种人物。游戏本身没啥过人之处，但相较前作确实有了很大的改进，并未后续系列游戏的诞生打下基础。

系列后来在 GB 掌机上发售一款副标题为《众神出动》（Ugokidashita Kamigami）的衍生游戏。本作填补了一代和二代剧情间不一致的 BUG。玩家则要再一次扮演海格力斯，这次的任务是要击败另一个恶魔之王，而本作中玩家可以让像是阿瑞斯、珀尔塞福涅、阿尔忒弥斯、赫尔墨斯、阿波罗等等各色神明和女神加入到自己的队伍中，不过一次只能加入一人。



此页面所展示的截图来自 Super Famicom 平台的的《海格力斯的荣光》系列中第三作。







初代《海格力斯的荣光》糟糕的封面似乎是在老版超人漫画的基础上进行绘制的。

《海格力斯的荣光》在系列第三作《众神的沉默》(Kamigami no Chinmoku)迎来这真正意义上的突破。玩家扮演的战士一觉醒来发现自己获得了不朽之躯，但完全失去了记忆。更糟糕的是地震导致地底产生了许多空洞，而地表则生灵涂炭。在角色冒险过程中，玩家会遇到更多的神明，不过他们也大都遗忘了部分事情。所以玩家必须与他们一起拼凑出角色的生平与这次浩劫的始末，最终发现奥林匹山众神之所以抛弃人类的原因。

虽然有些玩家可能会对这种在该类型游戏中烂大街的失忆英雄感到厌倦，但本作是第一款使用了这一设定的 JRPG 之一，并且运用的恰到好处十分出色，也为后来 Bioware 的《星球大战：旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）和 Mistwalker 的《失落奥德赛》（Lost Odyssey）等更知名的游戏铺平道路。游戏中许多线索只会看的人一头雾水，不过一旦了解了主角令人震惊的真实过往，那么一切就解释的通了。

从根本上讲，本作无论是画面表现还是玩法都仍然未能逃过《勇者斗恶龙》的影响，但游戏某些部分有着更独特的设计，比如通过访问游戏世界中的各种神殿来学习新的咒语。由于主角有着不朽身躯，所以他们通过从悬崖上跳跃来展示他们的力量，这简直羡煞其他体质较弱的角色。(玩家还会经常出入地下世界。)如果玩家从别人家里偷了东西，那么你的信任值就会降低，从而可能导致队友在战斗中抗拒命令。玩家也可以通过护送 NPC 来让他们加入到你的队伍，不过他们显然比主角团要弱鸡许多。游戏唯一的问题就是由于敌人的等级会与玩家的等级匹配导致的难度不平衡以及一些及其劝退的 BOSS 战。

在第四部《众神的礼物》（Kamigami kara no Okurimono）当中，主角变成了亚特兰蒂斯的一名青年，而城市正在遭受希腊人的入侵。在他们逃跑的过程中，他和他的朋友们无意中打开了潘多拉的魔盒，将恐怖散播到世界各地。与此同时陷入了沉睡的他们一睡就是几千年；主角苏醒后发现自己失去原本的身体，所以一开始玩家只能附身在一条小狗身上，但也意味着你可以暂时占据大约 100 个 NPC 的身体，并给每个 NPC 都有专属的能力。他们每人都有一个可以通过战斗提升的体能等级，在达到合适的等级后他们就可以习得新的技能。除了战斗之外，NPC 对于不同的人也会有不同的反应——显然他们对待国王肯定不能像对待狗一样（有意思的是店主虽然会觉得把武器卖给狗很奇怪，但只要你付得起钱，他们就一点都不在乎。）当你在游戏中前进时，你将与来自亚特兰蒂斯的朋友柏拉图（Plato）和埃皮法（Epipha）重聚，去发现他们的城市被入侵的原因，并试图让世界恢复正常。

游戏画面效果比起前作有所改善，音乐也非常出色，这要归功于后来参与了《地球冒险 3》的作曲家酒井省吾（Shogo Sakai）。尽管仍存在则不足，但游戏的平衡性也不再是个问题。虽然部分玩家更喜欢三代的悲剧故事，但本作的背景设定更有意思，总的来说这是系列最好的入门作品。

Data East 在 16 位时代之后逐渐放弃了 RPG 开发，并最终于 21 世纪初陷入财务困境，导致破产。其员工和资产分散至不同方向，而《海格力斯的

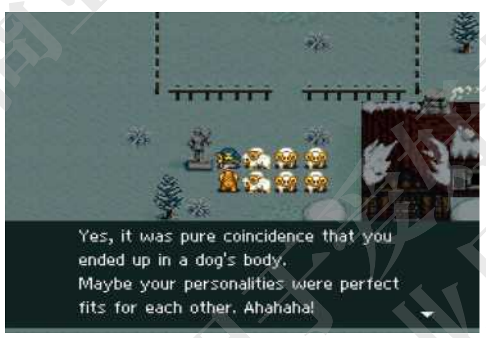
FC 上的《海格力斯的荣光 2》中加入了动画元素，这比第一款游戏有了很大的改进。













荣光》游戏 IP 则流向了一家名为 Paon 的公司。2008 年，他们与 Saizensen 工作室（以《公主法典》- Code of Princess 和《再见了！海腹川背》- Sayonara Umihawa Kawase 等游戏闻名）及任天堂合作重新推出该系列游戏，尽管没了数字序列号，但游戏的副标题为《魂之证明》（Tamashii no Shoumei）。此外他们再次聘请了已是自由职业者的野岛一成单人编剧。该作也是系列第一款也是唯一一款正是发行了英文版的游戏。

这款系列的最后一作似乎意识到了三代的剧情是系列最优秀的，因此几乎感觉像是采用了相同概念的软重启。主角在苏醒时失去了记忆，获得了看似不朽的身体，在类似情境下遇到了其他冒险家，他们共同探索着自己令人惊讶和扭曲的过去。它确实保留了老游戏中的要素，包括战斗中呐喊声、团队成员对偷窃行为提出警告以及许多地方可以从高处跳下而不会受到伤害。

他们也意识到了都已经 2008 年了，战斗也不能一直抄袭《勇者斗恶龙》，所以视角从第一人称变成了第三人称。与老游戏类似，本游戏也有前排和后排的设定，并且位置在其中起到了更加重要的作用，能为玩家提供各种优势。例如，如果玩家位于后排，就可以给MP充能。此外还有许多技能和能力可以被激活或触发。虽然魔法咒语需要消耗 MP 来使用，但同时也存在着与元素相关的以太池，在朋友和敌人之间共享使用。释放法术需要消耗以太资源，否则会受到伤害；不过你可以通过击败敌人来增加以太值。虽然在游戏设计上下足了功夫，但游戏的节奏实则相当缓慢，特别是法术效果导致战斗时间拉得很长。这之于日版而言是一个主要特色，但国际发布时增加了战斗速度，并加入包括跳过进行魔法攻击时的触摸屏小游戏功能。即使如此，你仍会感觉游戏节奏应该再快一点。

节奏缓慢的不只是战斗，而是整款游戏。游戏的新手期及其拖沓特别是开头还包含了大量的教程信息。由于游戏中有海量的对话，所以比起其他 16 位机 RPG 游戏整体节奏要慢的多。游戏的故事情节相当不错，尤其是在游戏后半段开始出现情节转折和揭露，但 90 年代中期的进步放在在21世纪就没有那么亮眼了，因此游戏的影响力也大不如前。

游戏背景是 3D 渲染的，而贴图则是 CG 渲染 2D 的，所以看起来比较模糊。曾参与过传奇游戏开发商 Treasure（代表作《火枪英雄》- Gunstar Heroes 和《守护英雄》- Guardian Heroes） 多款游戏的平面设计师菊池（Tetsuhiko Kikuchi）为本作贡献了精致的角色设计，然而由于分辨率较低我们很难看到它们的细节。游戏配乐则是由弘田佳孝（Yoshitaka Hirota，《影之心》配乐）负责，虽然不是特别令人难忘，但也相当不错。

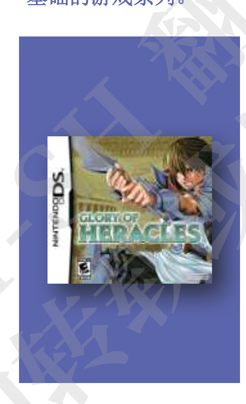
最终，这款游戏并未获得良好反响：日本粉丝表示更偏爱 16 位时代的游戏，而英语国家的粉丝则认为其只是一款节奏缓慢的 RPG。尽管该系列早期作品在硬核 JRPG 粉丝中因其卓越品质而传播开来，但游戏这一次完全泯然于众。

《海格力斯的荣耀4》的故事(下图为英文粉丝翻译)虽然不如前作出色，但总体来说还是一款更好的游戏。

游戏 NDS 版的英文标题字体巧妙地模仿了任天堂其他以希腊神话为基础的游戏系列。









《重装机兵》（Metal Max）（系列）

开发商: Crea-Tech | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC, SFC, GBA, PS2, DS, 3DS, PS4, PSV

Data East 通过借鉴《勇者斗恶龙》的模式，以游戏《海格力斯的荣光》（Heracles no Eikou）系列开启了 RPG 制作之路，然而，该公司旗下的 Crea-Tech 部门则选择了稍有不同的方向，在《重装机兵》（Metal Max）系列中展现出其独特之处。游戏灵感源自于电影《疯狂的麦克斯》，故事发生在一个末日后世界中，名为诺亚的发狂终端摧毁了大部分人类文明。玩家则要扮演一名渴求功成名就与财富的赏金猎手。而这款游戏在当时日本的宣传口号便是“我已经玩腻屠龙了！”。

在最初登录 FC 平台的初代游戏中，玩家扮演的小男孩渴望摆脱无聊生活，做一名整天追猎怪物的机械师。他为此几乎与父亲断绝了关系（尽管他仍然会不情愿地帮店里的忙），独自离家出探索世界。只叹这个满是奇怪生物的世界中，在荒野中徒步行走肯定会招来死亡。所以玩家需要做的第一件事就是找到一辆坦克，这也是游戏的关键元素之一。而玩家的大部分时间也都会花在寻找新坦克和定制各种装备和武器上。不过在系列大部分游戏中，你都不能在车辆承载太多物品，否则你会超过它的重量限制。

游戏中坦克并没有传统意义上的血量，而是通过装甲片（可以理解为 SP 或特殊点数）来抵消伤害；若是装甲耗尽，那么接下来的攻击就会逐一摧毁其他战车部件直到彻底瘫痪战车，迫使驾驶员下车步战。一般来讲，没了战车的角色会非常脆弱，尽管有些战车无法驶入的区域，玩家也只能徒步探索。好在这些战车都可以被修复，所以玩家也不会永远失去它们。此外玩家还需要担心车载武器的弹药数，所以要在进攻还定期返回补给站间灵活应变。玩家如果被干掉了也会无惩罚的复活，但如果你想修复战车，那么就得重新考虑它们抛锚的位置。每当你被消灭时，一个伤疤就会出现在状态屏幕上，这并没有什么实质上的意义，但它是对玩家所有失败时刻的纪念。





就画面而言，《重装机兵》很像是废土风的《最终幻想》。标题图片来自《重装机兵 2》（Metal Max 2），左边的框图及画面来自《重装机兵 R》（Metal Max Returns）。

游戏整体设计和叙事比起常见的 JPRG 更为开放，因为初代除了一开始立志成为最强赏金猎手之外并没有设立真正的目标。相对的玩家可以自由探索世界，签订赏金令去追猎被通缉怪物或恶棍。途中还包括了许多可选的支线任务，为了获得奖励玩家大可以去执行这些任务。最终玩家会招揽一群不同职业的角色，他们每人都有着专属的技能（主角是猎人；其他的角色包括机械师和战士）并打造一支专属的坦克军团。然而，无论故事推进到任何节点，玩家都可以回家与家人团聚从而结束赏金猎手生涯。从技术上讲也算是一个结局，不过玩家只







Atlus 发行的美版《重装机兵》的封面采用了系列经典的动漫人物形象。

有遵循游戏预设的主线任务，才能找到最终boss，并获得适当的结局奖励。

该系列还展现了相当独特的幽默感，这正是 Data East 游戏所擅长的。由于《重装机兵》系列主要面向青少年群体，因此尽管人类文明已经几乎被摧毁，但游戏并不过分残酷。怪物通常呈现出奇异的拟人化生物加机械的混合形态，其中许多都有些愚蠢可笑，例如长着腿的汽油罐或嘴里含着巨大火炮的河马。无论何时死亡，在游戏中你都会被一个弗兰肯斯坦式的角色复活，他名为明奇博士，并且似乎对进行尸体实验非常兴奋。

初代游戏是在 Famicom 的生命周期结束时发布的，所以它并没有掀起多大波澜，但它的续作《重装机兵 2》在 SFC 上又迎来了一次机会。两款游戏十分相似，但后者加入了许多增强功能，以适应 16 位机平台。本作的画面显然更好，再加上战斗系统改为可以切换为不同的表现模式——其中一个模式中敌我双方可以在选择完行动指令后同时对轰看起来相当酷，也加快了战斗节奏。游戏的配乐也有了很大的改进——正如标题所示，本作采用了重金属风格的配乐，而且 SNES 对于吉他音源的还原程度也非常不错。其中出自 FC 版中遭遇“赏金首”的战斗主题曲被后续许多作品反复使用。

然而，在第二款游戏中引入的最独特（同时也是最荒谬）的要素是犬类同伴。尽管它无法驾驶车辆，但它可以装备绝对离奇的武器——例如将火箭发射器系在背上——忠实地与您的团队并肩作战。本作的主线剧情中玩家要追捕的反派四天王中最疯狂的要数泰德布罗拉（Ted Broiler），他在游戏开头便杀死了主角的养母。这名角色有着巨大的丰唇，留着莫西干发型并且手持火焰喷射器，足以说明他是一个相当引人注目的反派。此外，您还可以选择与一位女性角色结婚，虽然这确实会导致游戏提前结束。

继《重装机兵 2》后，系列又推出基于 FC 上初代游戏的 16 位机重制版游戏《重装机兵 R》（Metal Max Returns），并且游戏中还加入了一些额外内容。二代后来也在 GBA 掌机平台推出了移植版，但由于游戏存在大量的 BUG，因此该版本问题多多。而此时 Data East 正面临严重的财务问题，原计划登陆 Dreamcast 主机平台的《重装机兵：荒野之眼》（Metal Max WILD Eyes）最终被取消。

与此同时，加入到开发商 Success 的 Crea-Tech 员工希望继续开发该系列，但由于财政状况不佳而无法获得游戏名称版权，因此他们打造了自己的《Metal Saga》系列，并分别在 2005 年和 2006 年面向 PS2 和 NDS 平台发售了两款游戏。不过千万别误以为这些都是衍生游戏，事实上除了名称外，这些都是《重装机兵》的正统续作。

《重装机兵：沙尘之锁》（Metal Saga: Sajin no Kusari）是一款面向 PS2 平台的游戏，该作也将该系列带入了 3D 时代。虽然这一改变对于市场环境而言是必要的，但碍于游戏较低的预算，该作并不是一款具有吸引力的游戏，而且游戏还饱受超长加载时间和其他技术问题所困。尽管如此，游戏还是忠于了系列前作。部分改变包括了放弃了纯粹的回合制，而是采用根据玩家战车重量决定速度的半回合制系统。游戏的开放式设计依旧得以保留，甚至比前作游戏更加自由，尽管这意味着它也更加困难和不平衡。这也是第一款由 Atlus 发行并保留了原作恶搞气息的英文本地化游戏。

NDS 版的《钢之季节》（The Season of Steel）保留了 2D 的画面效果，但存在着其他更严重的问题。虽然游戏部分内容确实有够还原老游戏的，但该作缺点就是几乎所有内容都需要触摸笔操控，角色移动速度极慢并且还有着大量的 BUG。另一些改动则令人沮丧，比如游戏限制玩家在战斗中一次只能上场一辆战车（而且还不能多人乘坐），并给游戏流程更为线性。所有问题导致游戏以失败告终。

该系列后来被打入冷宫直至 2010 年才重见天日，这一次游戏有了更正统的名称——《重装机兵 3》（Metal Max 3）。该作由角川书社（Kadokawa）发行，Cattle Call（由 data East 前成员建立的另一家公司）开发，游戏更加忠实于还原 16 位机时代游戏的画面和质感，并且极力避免了前作中的各种问题。游戏主角在被明奇博士复活之后失去了记忆，于是为了追寻被自己遗忘的过

二代游戏的包装封面则强调了该作的新要素：你的伙伴狗波奇。









左上图片是《重装机兵 2》的游戏截图，上图《重装机兵 3》的封面。

往，我们便开始以猎人的身份探索这个世界。就像在《勇者斗恶龙 3》中一样，玩家可以创建各种各样的角色加入自己的队伍，除了已有的猎人、机械师和战士之外，本作还加入了护士、摔跤手和艺术家等职业。玩家也可以从男性、女性和异装者之间选择他们的性别。本作的画面采用了 3D 背景加 2D 角色贴图，实际效果非常棒并且加入了一些相对基础的动画。本作的美术则是由以《恶魔城：被夺走的刻印》（Castlevania: Order of Ecclesia）和《高级战争：毁灭之日》（Advance Wars: Days of Ruins）等作品而闻名的广冈政树。

系列随后又推出了采用《重装机兵 3》的引擎重制的二代游戏《重装机兵 2R》（Metal Max 2: Reloaded）。虽然本作进行了大量的改进和添加，但其中最大的改动就是玩家终于自定义主角了，而且就像三代自定义队友那样，玩家还可以选择主角的性别和职业。此外还允许玩家选择角色的第二职业以产生混合兵种。总之，这是一款非常出色的重制作品。

系列后来在 3DS 平台上推出了副标题为《月光的歌姬》（Gekkou no Diva）的四代游戏，这款游戏是系列首次实现全 3D 化加全配音的作品。除了创建队友之外等功能外，本作还加入了骑手和舞者这两个新职业，并且除了招募主线故事登场角色外，玩家还能让熊和其他类型的小狗加入到队伍中。游戏后续还推出了海量的 DLC。尽管这些 NDS 和 3DS 上的作品质量相当高，但很可惜都没有推出英文本地化版，这无疑是一个巨大的遗憾。

该系列最新的作品是 2018 年发行的《重装机兵 Xeno》（Metal Max Xeno），该作实际上是对系列的软重启，因此与先前作品风格上有着明显差距。游戏舍弃了前作中的恶搞元素，取而代之的是一个人类几乎全灭的，更黑暗更可怕的世界观。主角在加入一支小队并找到一辆坦克后便开始前去寻找人类文明的残党。他们一开始认为人类注定要走向灭亡，毕竟只剩下他们几个男性（还有一个女性机器人，但她显然不能怀孕），不过他们很快便发现了还有一位少女，并且他们认为她便是仅存的一位女性。

系列一以贯之的自定义战车和赏金首讨伐等设定依然存在，但本作感觉上精简的有点过头了。之前的游戏中好歹有 RPG 式的城镇，但在本作中除了主基地外几乎是一片荒漠。虽然这能有效地调动起严肃的氛围，但同时意味着玩家大部分时间要在沙漠中行驶。对于一款末日题材游戏来说，本作的色调相当漂亮——白天是碧绿的天空，晚间则是一片猩红——但除此之外的建模和游戏质感都相当廉价。至于其他的像角色培养、战车改造、迷宫多样等方面要么被缩减要么干脆被删除。失去了系列的幽默感，游戏就好像失去了的大部分个性一样……你甚至跑遍世界都招募不到一只狗！游戏后来由 Nippon Ichi 翻译成了英文版，虽然还不错，但并不能代表该系列的真正质量。2020 年推出的改版《重装机兵Xeno：重生》（Metal Max Xeno: Reborn）做了包括让狗狗回归等诸多改动，真的是谢天谢地。





《重装机兵 Xeno》并不能代表该系列的精髓，而且更不幸的是只有该作被本地化了，而不是 NDS 和 3DS 上那些优秀的作品。



《天外魔境》（Tengai Makyou）（系列）

开发商: Hudson/Red Entertainment | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PCECD, SFC, SAT, PSP 等

NEC 是CD-ROM技术的早期支持者，于是他们在 1988 年年底为 PCE 主机推出了相关外设。正所谓每个新兴硬件都需要一个杀手级的软件才能走进千家万户，对于该平台，至少是在其本土市场，这款软件便是 Hudson 公司出品的《天外魔境：自来也》（Tengai Makyou: Ziria.）。该作由 Hudson 与 Red Entertainment 公司（一家在上世纪 90 年代制作了许多流行电子游戏的游戏开发公司）还有广井王子和出崎统两位业界大佬共同制作。这一企划最初广为流传的版本是打算制作成真人电影和动画，直到 Hudson 掺了一脚后才将它变成一款电子游戏。

“天外魔境（Tengai Makyou）”直译过来就是“天国外的恶魔栖息之地”，但游戏的官方英文名称是“Far East of Eden”（尽管该系列从未在日本以外的地区发行过）。本作故事灵感来自于由西方冒险家和历史学家 P.H. Chada 撰写的同名游记，书中他以极其夸张扭曲的方式描述着他在东方旅行中见闻的风土人情。因此游戏呈现出的日本历史和民间传说都进行了一种恶搞化的改编方式。系列几乎所有游戏的舞台都发生在一个名为“嘉鹏”（Jipang）的国度，该名称是意大利旅行家马可·波罗给予该国家的，所以这一概念被沿用到了游戏中。

该系列的第一款游戏取材自日本民间传说故事集《儿雷也豪杰谈》（Jiraiya Gouketsu Monogatari），该故事也为后来的流行动漫《火影忍者》提供了灵感来源。游戏故事中一个来自外域自称“天邪鬼”（Daimon Cult）的黑暗一族，企图复活邪灵的“将门公”（Tsunade），所以少年自来也（Ziria）便旅行到这个国度，召集他来自“火之一族”的伙伴们挫败这个阴谋。他的伙伴包括了强硬派的少女纲手姬（Tsunade）以及严肃但有些脱线的蓝发武士大蛇丸（Orochimaru）。虽然自来也属于那种典型的“哑巴”系主角，但他伙伴之间的互动创造了一种诙谐的氛围。此外《天外魔境》是第一个强调独特的 BOSS 系角色的 RPG 系列之一，“天邪鬼”共有 13名成员，每个成员都有独特的个性，这使得他们比 80 年代常见的 JRPG 反派更有趣。其中最受欢迎的是一支会说话并给拟人化的搞笑猴子“曼托”（Manto）。由于大受欢迎丝欢迎，在随后的作品中再次出现。他们中的大多数都有正常的人类形态，但在战斗中会戏剧性地变成怪物。

单看常规的游戏截图，《天外魔境：自来也》在视觉上并不给人留下深刻印象，其细节水平仅稍高于同时期其他的 FC RPG。游戏最大的优势是添加了数字化语音，虽然游戏大部分内容仍为纯文本，但也有相当多的配音。游戏中偶尔出现过场动画（与后来 16 位 CD 时代相比较简单），一些 NPC 配有头像立绘，增添了个性特点。其中一些曲目由传奇作曲家坂本龙一提供，并以红皮书音频播放方式呈现，尽管大部分配乐通过 PSG 播放且相

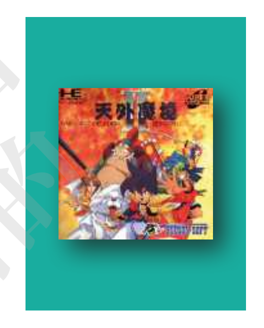




《天外魔境：自来也》是在 ***PC Engine CD*** 发行了 ***6*** 个月后发售的，后来与《伊苏：***1&2*** 合集》（***Ys Book I & II***）成为了该平台的杀手级软件。







《天外魔境 2：万字丸》的游戏开头便用了一段超长的动画片段介绍了四位主角的能力。

对低调。

CD-ROM 的另一个主要优势在于其纯粹的存储空间。PCE 的硬件通常只有微不足道的 4 MB 存储限制，这严重限制了其性能。Hudson 在游戏宣传中承诺该游戏大小是《勇者斗恶龙 3》的 520 倍，并着重强调了会有 3000 多个角色（尽管其中大部分是普通 NPC，但仍然给人留下深刻印象）。因此，脚本不再受 ROM 大小限制，可以创作更大、更丰富的游戏体验。然而缺点是，正常主机体验需要相当长时间加载，尽管所有模拟版本都显著提高了速度。然而量变并不能撼动本作只是典型的复制了《勇者斗恶龙》式游戏体验的事实——它只是利用先进技术带来更独特主题。

技术迅猛发展，原始的 PCE CD-ROM系统提供的 64 kb RAM 扩展已不足以满足需求。几年后推出了 Super CD-ROM系统卡，其额外的RAM总计为256 kb。NEC再次需要一些软件来促使玩家支付额外费用进行升级，其中祭出的一个王牌便是《天外魔境》系列的第二款作品，并给同样以主角“万字丸”的名字作为游戏的副标题。

邪恶的“根”一族（Root Clan）企图利用他们操纵植物的能力称霸嘉鹏国，其中便包括使用一种极其恶毒，会吸取人类生命的兰花——闇黑兰（Dark Ran）。男主是同样来自火之一族的已经活了一千多岁的高手，他和半人半魔的纪奴（Kinu）以及一条毛茸茸的大狗开始了旅程。本作最具突破性的角色便是傲慢自大、吵闹且很有女人缘的歌舞伎团十郎（Kabuki Danjuurou），尽管从技术上讲他是个好人，但他几乎属于一个搞笑裔的混子型角色。游戏剧情也变得有些恶搞向，同时带有一些暴力和成人幽默元素，这也让本作有别于 90 年代早期的 JRPG。它确实很有趣，尽管为了避免惹上日本年龄评级机构 CERO 的麻烦，在随后的重新发行中，有些内容不得不被淡化。

额外的 RAM 所带来的改进可以在介绍中立即看到，这比第一款游戏中的任何内容都更加生动。该游戏主要卖点是每 30 分钟就会出现一些过场动画，玩家则需要耗费 70 个小时才能通关游戏。游戏内的图像也有了微妙的改进，现在角色看起来更像是 16 位机时代的《最终幻想》系列，而不是《勇者斗恶龙》。游戏日常战斗仍然是非常基础的，并且战斗背景为纯黑色（主要是为了减少持续加载的时间）。不过游戏的 BOSS 战尤其令人印象深刻，动态化呈现 BOSS 精灵图占据了大半个画面，这完全超出了常规的战斗体验。游戏主题曲由石久让创作，他以在吉卜力电影中的配乐而闻名，在这款游戏中他创作出非常出色的曲目，尽管在前作中大多数曲目通过PSG播放。所有这些元素使得该系列被日本粉丝视为最佳之作。该作后来在 PS2 和 NGC 上发行了 3D 重制版，不过质量欠佳且加载时间较长。NDS 版则是一款更好的移植作品，其中加入了触屏攻击功能。游戏中会和自来也一族以及极乐丸等伙伴，踏上拯救王国和寻找伙伴的旅程。







在这之后 Hudson 决定推出一款副标题为《风云狂舞传》（Fuuun Kabukiden，比较常见的代称是“歌舞伎”）的衍生游戏，而主角自然便是歌舞伎团十郎。故事开始时京都内的少女被天邪鬼一族的支部接连掳走。而主角的冒险最终将其带到了世界舞台并抵达了英国伦敦。有意思的是，玩家旅行时，游戏界面也会随之发生变动——如果在日本，那么属性栏显示的便是日文汉字，而之后就变成了英文文本。虽然主角团其他成员都是新角色，但自来也和大蛇丸等人在本作中也会回归。鉴于歌舞伎这一职业涉及到了舞台表演，因此也会出现一些声乐演出。至于玩法方面，本作与之前的作品基本相同，不过战斗画面改成了侧面视角，所以看起来更像是《最终幻想》。

虽然 Hudson 仍在努力赶制系列续作，但期间他们还制作了一款名为《天外魔境 Zero》（Tengai Makyou Zero）的衍生游戏，并于 1995 年登陆 SFC 平台。在这个时点点上，PCE 开始失去市场号召力，因此开发者们希望在更广泛的玩家群体内扩大系列的影响力——毕竟，《天外魔境》受欢迎，但影响力远不及《勇者斗恶龙》和《最终幻想》。就像许多从使用 CD 作为游戏媒介的平台转向卡带平台的游戏 IP 一样，制作组不得不做出一些妥协，但最终结果仍然相当不错。

本作故事发生在一个与前作完全不同的时代中，在那遥远的过去，嘉鹏国一分为六，最终龙之国（Dragon Kingdom）统一了天下。然而狡猾的琼杵尊（Ninigi）卷土重来，唯有火之一族的英雄“冥”（Higan）才能击败他。游戏保持了与前作一致的故事和幽默性，不过由于是使用了卡带的原因，本作只有很少的过场动画（虽然哪怕以现在眼光看来依然不错），也没有数字化的配音。虽然原声带不再是精心编排的，但本作的音乐仍然相当不错。游戏的容量来到了惊人的 40 兆比特，不过再加上一个解压芯片（跟 Enix 《星之海洋》一样的技术）才得以让更多的数据装进卡带中。游戏上的画面风格也发生了很多变化——游戏大多数区域和人物外观更趋近于像《超时空之轮》这类的真实比例，不过大地图上仍保留了小比例的像素图。本作的战斗系统也发生了轻微改变，变成了类似《梦幻之星》二代和四代那样可以看到队友战斗动作的越肩视角。

《天外魔境 Zero》最大的噱头就是使用了 PLGS 系统（显示时间同步系统）其卡带内置时钟可用作日历。在不同年份和日期，不同地区会有特别活动，尤其是节假日；此外，它还会询问玩家的生日，并在生日到来时提供定制庆祝活动。然而，这样做会加快电池消耗速度，因此大多数卡带到时候都需要更换。再加上日本假期安排发生变化，在21世纪初之后事件就不一致了。当使用模拟器玩游戏时，以上问题都可以解决，因为可以手动调整时钟；但无法在不重新启动保存的游戏情况下手动调整时钟。此外，如果某天无法进行游戏，则可能错过一些活动，并需等待几周甚至几个月才能再次参与。

在大多数情况下，游戏玩法与系列其他作品相似，不过本作中角色可以通过不同的方式学习新技能（例如冥需要去找寻并挑战躲起来的大师，他的朋友斯巴鲁则必须找到隐藏在每个国家的宝箱等）。而结合了本作中的 PLGS 系统，玩家可以孵化和培育能够在战斗中作为召唤物的宠物。此外游戏中还有着一个相当复杂的支线任务，玩家可以在

尽管许多Super Famicom版本的CD游戏最终都会大缩水，但《天外魔境 Zero》除了没有花哨的过场动画和配音外，并不是一款廉价的衍生游戏，而且还提供了一些有趣的创意和高质量的画面效果。





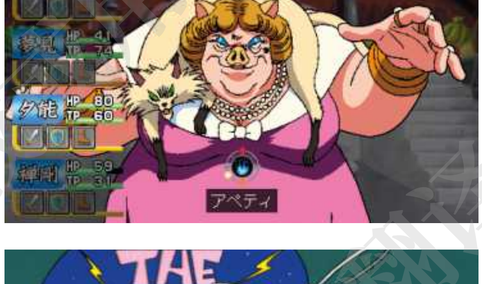








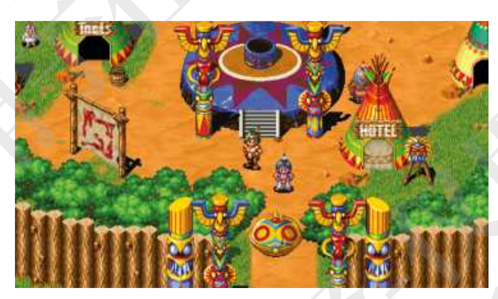


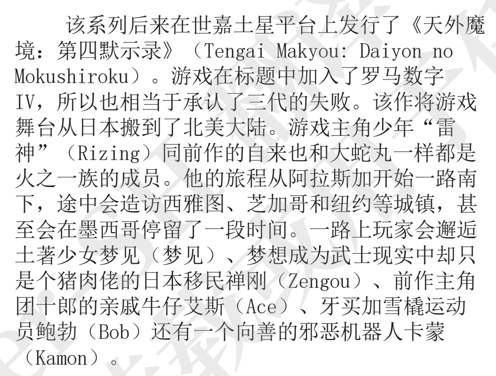




如果说《天外魔境》最应该被翻译成英文的就要数《第四默示录》了，这款游戏包含了一个有趣但满是恶搞的美国众生百态。







其中参观茶室，并尝试向那里的女孩子表白，送给她们礼物（甚至是购买房产）。玩家可以通过这种方式获得一些好东西，尽管有些耗时，而且勾搭这些成年女性的“冥”还只是个十二岁的小孩这事真的不能细琢磨。总之这款游戏确实运用了一些有趣的技术，不过其故事和角色塑造并没到达到 PCE 时期的水平，况且除了这款游戏除了新颖性之外，在一众 SFC RPR 中也算不上拔尖的存在。

此时，副标题为“南弥陀”的系列第三作游戏正在为登陆 NEC 的 PC-FX 平台（也就 PCE 主机的 32 位机继任者）如火如荼的开发中，不走运的是，该平台在市场竞争中表现非常糟糕，1997 年公司彻底放弃经营该平台，该游戏开发计划因此流产。除了一些流出的艺术设定集外，游戏其他信息很少对外公开，所以该作当时开发到什么程度很值得怀疑。Hudson 后来在 2005 年的一款 PS2 游戏中使用了与其相同的名字和概念，不过此时已经与出崎统的原案剧情几乎毫无关系了，而后者则被改编成了系列小说《天外魔境的邪马台国》（Haruka Tenkuu no Yamataikoku）和《天外之庭的邪马台》（Haruka Enten no Yamataikoku）。

该系列后来在世嘉土星平台上发行了《天外魔境：第四默示录》（Tengai Makyou: Daiyon no Mokushiroku）。游戏在标题中加入了罗马数字 IV，所以也相当于承认了三代的失败。该作将游戏舞台从日本搬到了北美大陆。游戏主角少年“雷神”（Rizing）同前作的自来也和大蛇丸一样都是火之一族的成员。他的旅程从阿拉斯加开始一路南下，途中会造访西雅图、芝加哥和纽约等城镇，甚至会在墨西哥停留了一段时间。一路上玩家会邂逅土著少女梦见（梦见）、梦想成为武士现实中却只是个猪肉佬的日本移民禅刚（Zengou）、前作主角团十郎的亲戚牛仔艾斯（Ace）、牙买加雪橇运动员鲍勃（Bob）还有一个向善的邪恶机器人卡蒙（Kamon）。

就跟 PCE 上的《天外魔境》游戏舞台所在的日本一样，本作游戏世界中的北美历史和地理与现实只有很少的关联。例如，，阿拉斯加被描绘为一个孤岛，在主角在巨大野牛神的帮助下跨越海洋到达蒙大拿州时，西雅图和波特兰则从他们现实所在地搬到这来。事实上，这款游戏吸引人之处在于这款 JRPG 对美国城市进行的创新演绎，并展示了



《青之天外》作为《天外魔境》系列的重启作品，很不幸的并没有取得多大的成功。

类似卡尔斯巴德洞穴（Carlsbad Caverns）一样的地下城。除外游戏还将角色扮演中常见的魔法元素（如印第安人具备可以在全国范围内传送的法术）与各种不符合时空错乱（汽车，坦克，机器人，巨型机械和电视等，但不只有在 20 世纪初不存在的物品）进行了大杂烩。BOSS 也与前作一样的搞笑——“糖姐”（Candy）是一个年轻的小明星，她通过警笛声吸引了大量的年轻追随者；邪恶的好莱坞制作人罗恩·特里（Ron Terry）借助电影的力量将作为崇拜者的演员纳入邪教控制；身材高大的猪头人“大胃夫人”（Madam Appetit）率领着一支名为“肥胖男孩”（Debu）的游骑兵团，企图让美国西南部的每个人都变成大胖子，然后再把他们做成食物；头部形如电视的“电视人”（TV Man）则通过宣传手段给亚特兰大市民洗脑。

虽然游戏全流程基于 2D 精灵图的画面效果质量奇高，但真正令人印象深刻的是本作的战斗场景。本作敌人形象几乎占据了整个画面，看起来就像是一场的全动画战斗。不过由于角色动作动画有限，玩家单次也只能和不几个敌人战斗，但效果非常酷。当时许多的 32 位机 RPG 都转向了 3D 画面而不是本作这样高质量的 2D 像素，只能说颇感遗憾。游戏中有着大量全动画的过场动画，其中许多都是为了强调 BOSS 战的戏剧性。

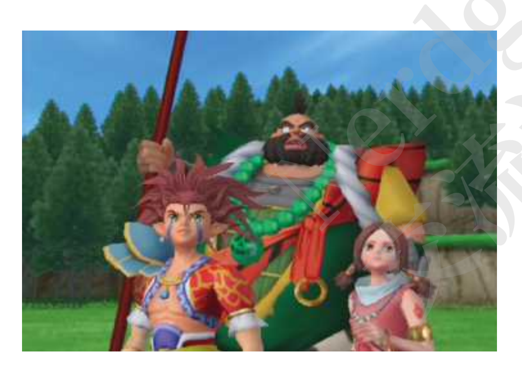
除了最初的土星主机版之外，《第四默示录》后来被移植到了 PSP 上，游戏改变了画面比例以适配该掌机平台的 16:9 屏幕并做了一些小的补充和改动。这是一个向英语国家的人介绍这个系列的好时机，特别是因为他们比任何一个日本文化背景的人更容易理解该作主题和背景，但不幸的是，这显然是该系列命中注定不会发生的。

下一部作品是 GBA 平台的《青之天外》（Oriental Blue: Ao no Tengai），该作更像是一款软重启作品。这款游戏仍然以古代日本为背景（虽然游戏后期会离开日本到亚洲其他地区），但整体风格和基调都与前作大不相同，游戏放弃了鲜明的动漫角色设计改为了更严肃的风格。PCE 上前两作游戏的第一人称战斗系统被保留下来，但除此之外你可能会认不出它们是出自同一个系列的作品。

游戏开始时，玩家可以选择主角的男女性别，一上来主角会在幻象中看到一个女孩警告他必须要阻止某个怪物。《青之天外》的最大卖点就是开发者所言的“非线性场景系统”（free scenario system）。故事情节可以受到玩家的行动的影响——除了大量的支线任务外，游戏剧情会根据玩家是否击败某些 BOSS 而产生变化，并且其中哪些（总共超过 10 个）角色会加入到玩家队伍也会取决于主角的行为。虽然非线性系统是个很棒的点子，但这款游戏仍然停留在老游戏的节奏上，却没有保留太多老游戏的乐趣。该作本来是作为新三部曲的起点，但由于最终的失败导致后续的游戏也随之取消。

PS2 时期，Hudson 决定重启《天外魔境 3：南弥陀》这款众所周知在 PC-FX 平台上被取消开发的游戏，并试图借此来重振系列雄风。主角便是患有失忆症的少年“南弥陀”（Namida），他儿时在一个小村庄附近被海浪冲上岸。某天一种被称为“阿弥”的邪魔掳走他的儿时玩伴并摧毁了他所在的城镇，现在他必须拯救他的朋友们。不用想也知道南弥陀拥有着“强大的力量”，在拯救了他的朋友之后，他便踏上了从邪魔首领手中解放嘉鹏

《天外魔境》也是众多没能与时俱进的 **RPG** 之一，其在 **PS2** 上的低劣作品便是证明。













Gaijinworks 开始为 Xbox 360 重制初代游戏时曾考虑推出英文版但最终不了了之。从这款游戏糟糕的画面来看，它也不太可能会给人留下多深的印象。

国的旅程。

战斗系统进行了巨大的改革，抛弃了过往作品中的第一人称战斗。虽说一般 RPG 战斗中最多只会让玩家同时面对三四个敌人，而本作主角南弥陀通常则要游走于 10 到 30 个敌人之间。角色的每次攻击都可以击倒多达 12 个敌人，所以战斗节奏会非常快，看到你的角色像保龄球一样横扫千军，让敌人飞到一边倒是是一件很酷的事情。每个角色每回合都有一定的攻击次数，并且可以在常规攻击和特殊技能之间切换。

很不凑巧，游戏最大的问题就是超长的加载时间。每次当玩家切换画面（包括进出入城镇中的房间）时都会有个 3 到 7 秒的加载时间。游戏素质真的值得这样倒也说得过去，虽然整款游戏并不差，但它确实缺少了许多老游戏的活力和幽默感，而且新的低成本 3D 视觉效果也没有旧的 2D 图像那么有魅力。

这标志着《天外魔境》系列的终结，不过 Hudson 后来还在 Xbox 360 推出了一代的重制版《天外魔境：遥远的国度》（Tengai Makyou Ziria: Harukanaru Jipang）。游戏仍然只在日本本土发行，并且更加还原出崎统的故事原案，虽然角色和基础设定与原版相同，但实际的剧情存在着很大差别。所以哪怕是一款重制作品，他的原版游戏也足够自由。改变最大的可能就是主角自来也，原版只是个“无口系”勇者的他在本作中有了更活泼的个性表达。

该作的游戏画面彻底变成了全 3D 的，不过考虑到游戏是在该平台早期发行的，所以画面看来很简陋。游戏战斗系统改为了第三人称视角，并且允许角色召唤各自的召唤兽（自来也是蛤蟆，纲手姬是蛞蝓，大蛇丸则是巨蟒）。游戏中加入了全新的高清过程动画。这也是少数未在北美地区发行的日本 Xbox 360 游戏之一，原因也很好理解，毕竟游戏主要卖的就是日本玩家的情怀，只是在新的游戏环境下用一些更现代的机制来给他们展现一些怀旧的内容，但单就游戏本身而言仍然是一款画面简陋的普通 RPG。

该系列还有一些其他的衍生作品。《天外魔境真伝》（Tengai Makyou Shinden）是一面向 NEOGEO 平台的 2D 格斗游戏，这款游戏基本就是 SNK 的《侍魂》（Samurai Shodown）套了层《天外魔境》角色的皮。该作实际上是《天外魔境》系列唯一一款在海外发行的游戏，游戏的海外版叫做《天外魔境：歌舞伎激斗传》（Far East of Eden: Kabuki Klash）。但其并非是《风云狂舞传》的续作——与其说是模仿了《侍魂》倒不如说更接近《街头霸王 2》，甚至连需要街机 6 键操作也很像。后来 PC-FX 平台的《天外魔境电脑操博格斗传》（Tengai Makyou: Dennou Karakuri Kakutouden）所谓的“全动态视频格斗游戏”本质上就是玩家可以按下按钮并给角色做一些特殊动作的画面。

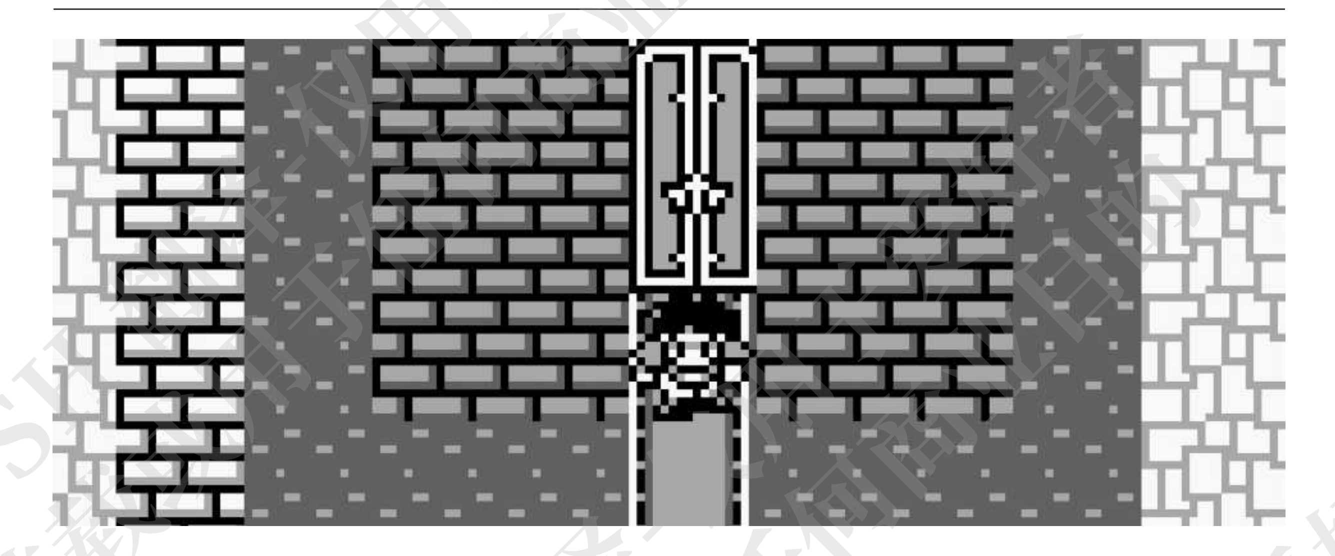
16 位机时代可谓是《天外魔境》的黄金年代——尽管后续在世嘉土星上的游戏质量都很高，但取得的成就以及与平台的紧密联系远不及 PCE 平台。不过很不凑巧 PCE 本身在日本海外并没有多少市场，这也就导致哪怕这是一个多么充满活力且令人愉悦的游戏系列，直到今天很大程度上也没办法玩到。

天外魔境真伝》是一款内容扎实的格斗游戏，虽然有些缺乏原创性，但至少它能让英语世界玩家认识到 PCE 上《天外魔境》系列的主角们。









《最终幻想传奇》（The Final Fantasy Legend）

开发商: Square | 发售年份: 1989 | 登陆年份: GB, MOB, WSC

在前两款 8 位机游戏《最终幻想》取得巨大成功之后，Square 开始着手开发便携设备上的 RPG 游戏。曾参与过《最终幻想》和《巫术》等游戏的设计师河津秋敏期望让玩家从日本 RPG 中获得更高级别的游戏体验。这一切结果就是 Square 推出了另一个经久不衰的 RPG 游戏《沙迦》（SaGa）系列，而其首作虽然最初在北美被命名为《最终幻想传奇》（The Final Fantasy Legend）。

游戏故事要从一座位于世界中心的高塔讲起，据说这座高塔塔顶直通天国，然而那些试图攀登它的人却再也没了音讯。有一个不信邪的伙计便开始去追寻真相。游戏中由日本战神阿修罗领导的一众 BOSS 分别取材自中国的星象——青龙、白虎、朱雀和玄武。游戏的最终之战则要直面“创世神”，该作也是最早一批要与神明开战的 JRPG 之一。

与当时大多数 RPG 不同，这款游戏允许玩家自由选择性别，并且提供了多个拥有专属升级方式的种族供玩家选择——人类可以通过使用道具来增强属性；精灵则能够随机获得属性变化；而怪物则通过食用其他怪物的肉体来进行形态转换。战斗系统既简朴却又复杂。采用回合制的战斗模式，玩家需要为队伍中的成员排队行动以交替攻击敌方。该系统的复杂性源于高难度的遭遇战和玩家所拥有的装备和技能。由于参考了《巫术》的部分元素，游戏中相同类型的敌人会组成群体出现，所以要区分群体攻击和全体攻击的区别。如果一名队友倒下了，那么就会扣除三分之一的红心，若红心全部耗完就只能靠昂贵的珍稀道具复活了。同时武器也会在反复使用后损坏。这些要素与随机成长系统共同构成了《沙迦》系列后续游





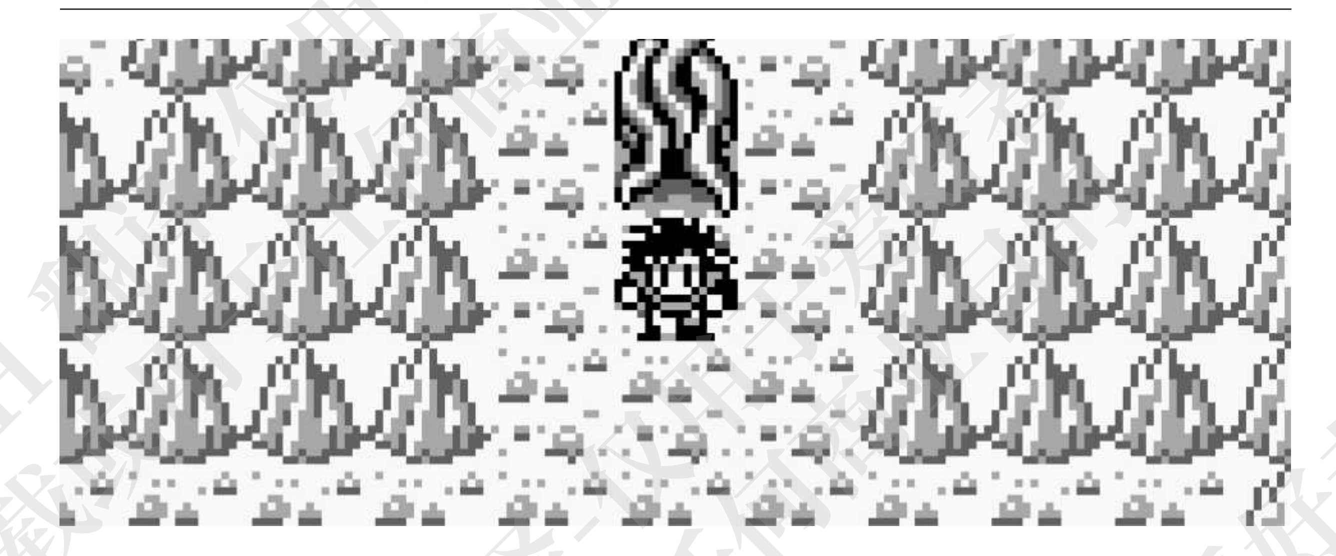
戏关键要素。

由 Square 经验丰富的作曲家植松伸夫创作的音乐，虽然没有特别令人难忘之处，但还算过得去。从基本的奇幻平原和森林到未来末日科幻世界，游戏通过出色的视觉效果成功地传达了玩家将要体验到的各种环境。这些场景被认为是可爱而精心构建的，在小插曲式格式中展现了对场景和角色深思熟虑的设计。尽管战斗难度和某些系统模糊性可能会引起一些不满，但该游戏已成为一个传奇，并总体而言是一款内容扎实的 RPG 游戏。

这款游戏后来又在 WSC 掌机和手机端迎来了重制版。



虽然《沙迦》系列的初代作品在日本是作为一个独立的系列发行的，但它在北美却是作为《最终幻想》的衍生游戏进行营销的。



《最终幻想传奇 2》（Final Fantasy Legend II）

开发商: Square | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GB, DS

《最终幻想传奇 2》（Final Fantasy Legend II，日版标题为《沙加 2》）比上一部晚了一年才发行，其更强调故事性，游戏的主题将聚焦于团结与斗争。故事开始主角的父亲将名为秘宝的碎片交付给主角后随即失踪了。主角成年后便踏上了寻找父亲的旅程，并被卷入到关于众神争夺 77 片秘宝碎片的战争当中。

虽然与前作许多系统看起来都很相似，只是进行了一些微调和改进，但其中也有一些全新的系统。战斗仍然采用排队回合制，团队和怪物会轮流攻击。“红心命数”系统已被移除，角色在战斗后将恢复到 1HP。此外，在游戏某个阶段，玩家小队可以选择重新尝试战斗，即使他们之前被消灭过。玩家还可以选择扮演人类、精灵或怪物等角色，其中后两者与第一款游戏相似，而人类则更像初代中精灵，具备更快成长的潜力以及装备专长的特点。新增加的机器人角色属性与其所装备直接相关，但无法使用魔法且无法成长。游戏中偶尔还会有其他游戏的客串角色加入到队伍中，，并且你甚至可以缩小视角控制其中一个寻找秘宝碎片。值得注意的是，本作是该系列核心作曲家伊藤贤治(Kenji Ito)首次参与系列游戏创作并为其带来了标志性音乐风格。

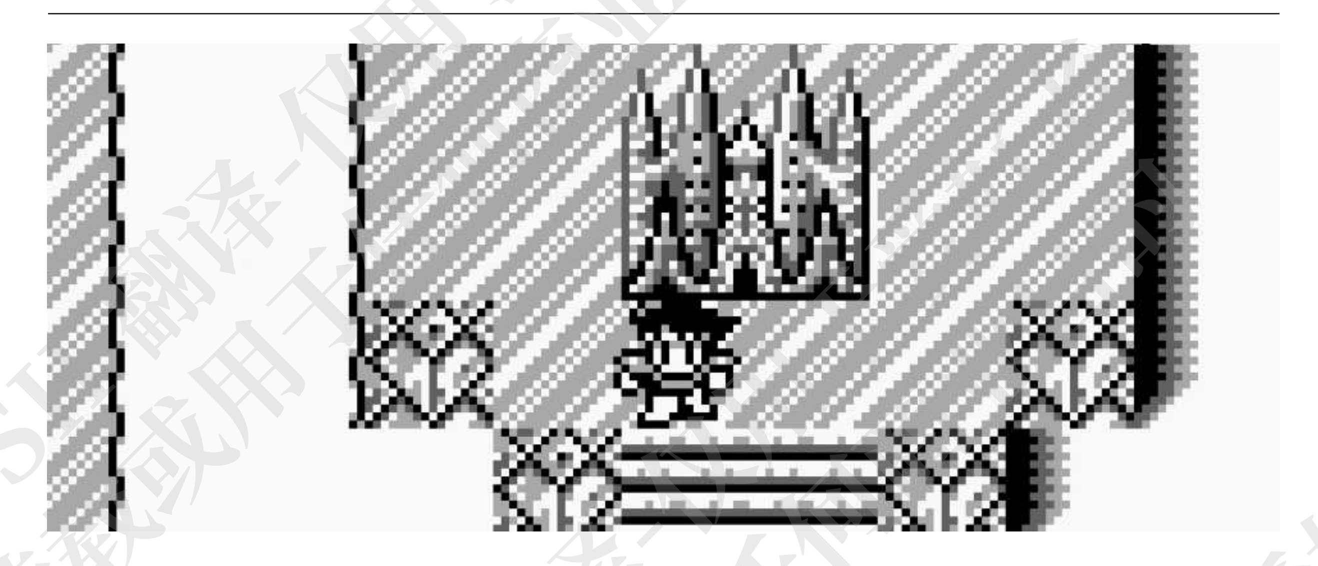
在 GB 上的《沙迦》系列中该作被认为最优秀的一部。游戏在西方市场本地化被进行了多方审查，最臭名昭著的修改莫过于幕府时代篇把鸦片换成了香蕉——也不想想天下怎会有如此邪恶的水果。



2009 年，由 Racjin 开发的 NDS 重制版《沙迦 2：秘宝传说》在日本发行。该版本保留了原有的核心机制，并在功能上进行了改进，使其更加清晰易懂。除了包括各种功能和游戏内容的改善外，特别值得注意的是新增加的“命运之系”系统。玩家可以使用一种被称为“缪兹点数”的货币兑换可以建立起情感纽带的道具。在战斗中，玩家会偶尔收到提示，在攻击或防御时使用该道具，从而促使关联成员互相建立防御或联手攻击。充分利用这个系统可以建立起团队成员之间基于“命运之系”所定义的友谊、冲突、仇恨和爱等情感联系，并产生额外组合以为原本基础团队增添个性。



将初代《最终幻想传说》的一切问题逐一改进使得二代成为了 **GB** 掌机三部曲中的佼佼者。



《最终幻想传奇 3》（Final Fantasy Legend III）

开发商: Square | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GB, DS

尽管最初代《沙迦》是 Square 公司推出的首款掌机游戏，但系列的第三作却是由前 XtalSoft 员工组成 Square 大阪分公司的处女作。因此包括制作人河津秋敏在内的系列常客并未参与开发。本作的制作人藤冈千寻试图为这一成功系列打造第三部作品，然而他转而制作了《最终幻想传奇 3》（Final Fantasy Legend III）。

舞台已经搭建完毕——天空中有一个巨大的容器将无限量的水源灌注到这个世界，即将淹没了整个世界。居民们陷入绝望，并得出结论，他们唯一能采取的行动就是派遣三名孩子回到过去，以某种方式阻止这一切发生。玩家被分配到一个由四人组成的团队——两位名为亚瑟（Arthur）和莎伦（Sharon）的人类，以及两位名为柯蒂斯（Curtis）和格洛丽亚（Gloria）的精灵。

《沙迦 3》与系列之前的作品截然不同，本作的特点在于基于经验的升级系统，在设计糟糕的装备菜单中定制装备插槽，战斗中怪物也不会以群体方式出现，即使没有战斗也能跳跃。另一方面游戏的角色培养系统使得游戏机制和角色种族不再有割裂感。怪物进化系统新增了更多的怪物和机械部件，获得这些部件可以让小队成员按照怪物、野兽、人类（或精灵）、半机械人、机器人的顺序逐一进化。转化后的种族会保留之前种族的各项属性，虽然实际效果并没有那么好，但该转变过程确实大幅度的丰富了小队组合的灵活性。

配乐主要由笹井隆司作曲，他为音乐注入了更浓郁的摇滚风格，使得曲目比以往更富有活力。视觉效果呈现出一种奇特的混合，具备高度细腻和广泛涵盖区域的视觉效果与贴图集，但角色精灵图和文本字体却相当的草率。

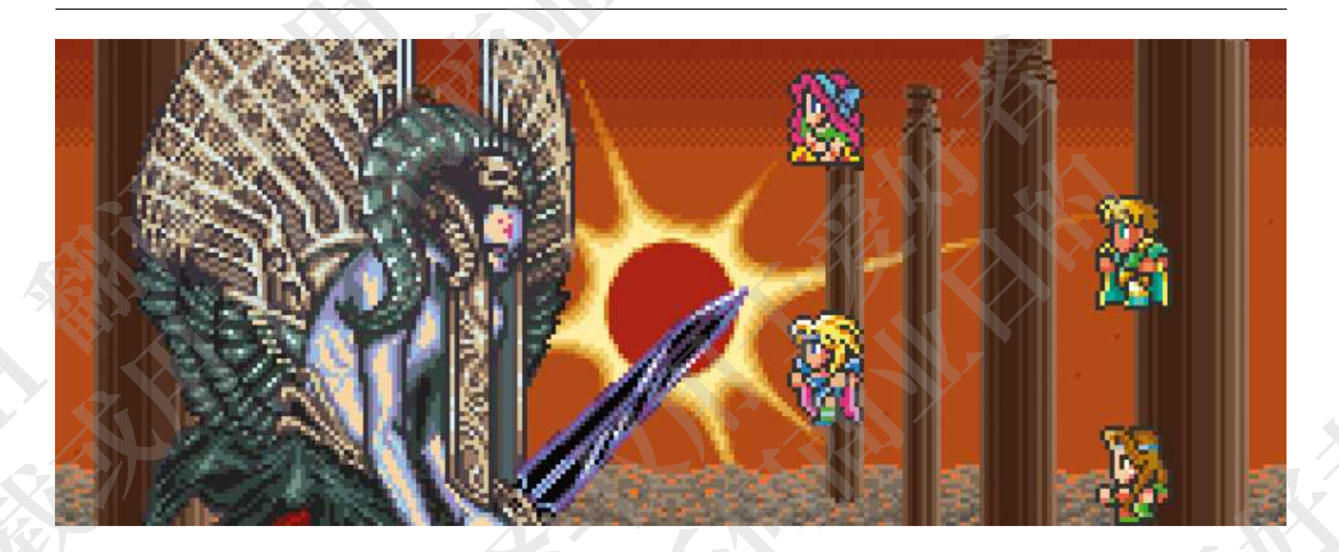


从游戏本身来看，这款游戏相当可以，但作为一款《沙迦》系列的游戏，它又有点与众不同。虽然画面与前作存在着共同点，却未能抓住系列的精髓所在。

2011 年，游戏在日本 NDS 上发布了重制版《沙迦 3：时空之霸者》（SaGa 3:Shadow or Light）。这次河津秋敏也参与到了本作的开发中。这个版本的特点包括系列主要元素如聚气、动作相关增长和武器技能水平，并且还扩展了种族转变功能，让人类和精灵划分差异。此外，玩家还可以利用时间操纵来召唤过去的回声以重复角色行动，这只是与游戏时间旅行主题相关的一系列新功能之一。总体而言，这个重制版非常出色，保留了原版精髓的同时又能给玩家以系列一以贯之的感觉。



GB 平台的《沙迦》三部曲中的最后一作是由一个完全不同的团队所开发，虽说可能就没内味了。



《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）

开发商: Square | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SFC, WSC, PS2

当 Squaresoft 的大阪分公司试图通过《沙迦 3》项目证明自身价值时，河津秋敏和《沙迦》开发组的其他组员正在制作该系列在 SFC 主机上的第一款作品《浪漫沙迦》（Romancing SaGa），几个月后即完成并发行。尽管仍带些《最终幻想》系列的既视感，但视觉效果得到了升级，现在拥有 16 位机的画面表现力。艺术家小林智美成为该系列常规人物插画师。作曲家伊藤贤治则延续他之前所做尝试，巩固了那种独特摇摆音乐风格，这将使该系列（尤其是战斗曲）与众不同，并创作出了标志性歌曲“序曲”（Overture）的初版。

游戏背景设立在一片名为“马迪亚斯”（Mardias）的世界，毁灭之神萨鲁因（Saruin）复活在即，而《浪漫沙迦》的故事则是由八名主角（公主、海盗、艺人）的个人故事共同组成的。在上古时期，众神铸造了八块命运之石交由被选召的勇者，勇者击败邪神萨鲁因后将其封印到自己体内以封存他的力量。时间来到了现代，萨鲁因的爪牙正在为其寻找命运之石，这样他就能在他归来时展现他全部的力量，而主角们必须快马加鞭为自己夺取命运之石。

《浪漫沙迦》的战斗既基础又极为复杂。玩家的队伍最多由 6 个角色组成，排列在一个3 × 3的网格上面对并与来自任何方向的敌人交战。更加复杂的是，武器设定了最大攻击距离，因此较近距离的武器对较远处无能为力。此外，武器技能与特定武器绑定，并随着角色对该特定武器的熟练程度提升而获得；如果角色卸下任何一把武器，则会永久丧失已积累的熟练度。

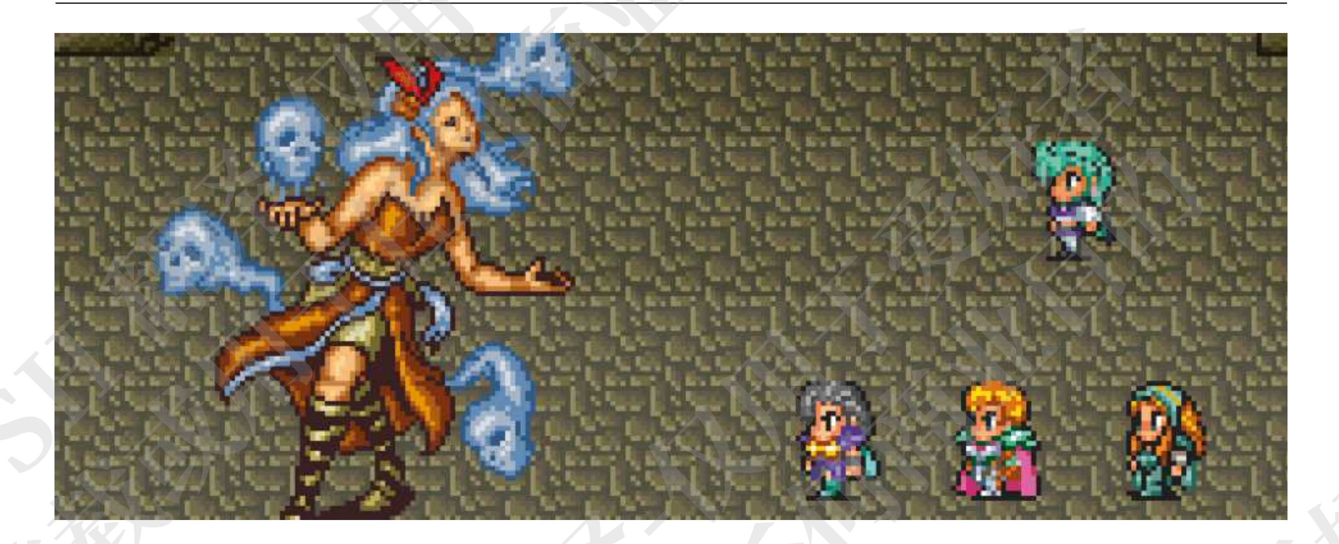




《浪漫沙迦》乍看之下很像是一款《最终幻想》系列的游戏，但如果你拿玩《最终幻想》的思路玩该作，你将会大吃一惊。

值得注意的是游戏具有非线性结构。任务难易取决于玩家的战斗等级，而战斗等级则取决于他们参与过多少次战斗。其中一些任务是宏大多任务情节中相当庞大的一部分，而其他一些则更加独立和封闭。玩家在探索方面只受限于能够行走到哪里以及团队中角色解知晓哪些地点。

2005 年《浪漫沙迦》在 PS2 上推出了重制版《浪漫沙迦:吟游诗人之歌》(Romancing SaGa: Minstrel’s Song)，它融合了系列近 15 年生命周期中所积累的丰富经验。这是其中最全面的作品之一，也是该系统玩法下难度最亲民的一作。然而，在游戏美术部分令人稍显失望。尽管原版角色设计由该系列主要角色设计师小林智美负责，但重制版的设计则由直良有佑（Yusuke Naora）执掌，导致角色模型看起来不成比例且有些奇怪。尽管如此，编曲音乐依旧出色，并且这是《浪漫沙迦》系列中第一款官方发行了英文版的游戏。



《浪漫沙迦 2》（Romancing SaGa 2）

开发商: Square | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC, IOS, AND, PSV, PS4, WIN, XB1, NSW

众所周知，《沙迦》系列有着许多因为各种原因而未能与玩家见面的游戏，这些游戏常常存在一些问题，这些问题也妨碍了人们对其无可置疑的优点的正确认识。然而对于在 SFC 上推出的第二作来说，情况就不同了。在上一部作品发售后不到一年的时间里，《浪漫沙迦》（Romancing SaGa 2）成为该系列中创作者河津秋敏和他的老搭档——作曲家伊藤贤治和角色设计师小林智美所创作出最完美的作品之一。

《浪漫沙迦 2》讲述了阿瓦隆帝国的故事。在游戏开始时会要求玩家先给国王或王后命名，然后统治者便开始聆听吟游诗人从第一位皇帝莱昂（Leon）和他的次子杰拉尔德（Gerald）开始讲述这个故事。这位吟游诗人歌颂了帝国如何被曾经拯救世界的七位英雄之一所围攻，里昂的长子维克多在袭击中不幸身亡。莱昂发誓要为儿子和勇士们复仇，并将他们转化成恶魔之后，展开了阿瓦隆帝国版本的十字军东征以终结这些对世界构成威胁的英雄们。

许多人认为《浪漫沙迦 2》是该系列的转折点，因为它引入了许多《浪漫沙迦》系列标志性的概念和机制，并将其传承至后续的游戏作品中。角色使用特定武器或法术的能力会随着使用而提升，他们的熟练程度也会相应增加。此外，在战斗中角色可能会“灵光乍现”（即所谓的 Glimmer 或 Tech spark 系统），游戏中表现为头顶冒出个闪烁的灯泡图标。。因此，他们可以通过动态学习新技术来改进现有武器，这一能力是永久保留的。如果角色被击倒，则失去一个生命点(LP)；若失去所有生命点，则将永远死亡。每一代统治者最终都会因年老或战死而被取代，而技能和法术则通过王位传承的魔法保留到新一代。





SFC 上的第二作为我们今天所知的这个奇特游戏系列奠定了许多基础。

非线性设计使得阿瓦隆帝国能够与多个地区和国家进行互动，而这些地区和国家常常卷入邻国的斗争之中。统治者的决策至关重要，因为他们决定了帝国是否与盟友建立联盟并扩大边界，或者不得不应对封闭边界和日益恶劣战局所带来的挑战。

与前作相同，直到 2016 年，《浪漫沙迦 2》才在西方地区及全平台正式发行。这是自 2005 年以来该系列首次在非日本地区发行。尽管 Square Enix在 SNES 上的《最终幻想》系列的手机版因其画面风格而遭到非议，但《浪漫沙迦 2》 2016 年的重制版本呈现出令人印象深刻的效果，保留了原版的角色精灵图和音乐，并对背景进行了精美翻新，展示了其成功之处。



《浪漫沙迦 3》（Romancing SaGa 3）

开发商: Square | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PSV, PS4, WIN, XB1, NSW, IOS, AND

通常情况下人们会权衡游戏的优缺点然后得出“若非‘这个因素’存在，它将更为出色。”等结论。很多游戏上的问题并非是制作者有意为之的，但即使是最佳游戏也难免存在缺陷。SFC 上的《沙迦》系列的第三部作品显然存在着完成度较低的问题，但丝毫不影响其成为系列最受欢迎的作品之一。

游戏一开始便解释了何为“死之蚀”（Death Eclipse）。这是一种 300 年为以周期的恐怖现象，发生期间它会终结一些生物的姓名，无论是人类、动物还是怪物均不会幸免。然而在过往历史上有两个孩子在这一事件中幸存下来，他们中一个在 600 年前成为了颠覆世界然后失踪的暴君，另一个则成了 300 年前推翻暴君为世界带来和平的英雄。最近一次日食发生在十年前，全世界都在焦急地等待着，想知道什么样的孩子会幸存下来。再一次，8 个可玩角色将参与到世界的命运中，尽管他们每人的故事也不容错过，可能是国破家亡，可能是寻回有价值的传家宝，也可能是商海沉浮。

从机制上来看，《浪漫沙迦 3》的战斗设计与二代极为相似。角色的武器和咒语用得越多，他们就能够更加熟练，并且在战斗中实时学习新技术。这次新增加的功能是将战场属性转化为魔法对应属性之一，例如风或水可以增强或削弱特定效果或角色，从而在拉锯战中剥夺敌人的优势。。

然而该作真正吸引人的恰恰是其魅力。尽管《浪漫沙迦 3》的故事基调很糟糕，但他们并不吝惜在各个小故事单元中加入一些轻松幽默的元素。设想一下你会因为一个小队成员上厕所而破坏了伏击计划，一个带着面具的正义英雄却有着比他更善此行的胖子替身，你的小队中会有一个有超能力的雪人或是在这个剑与魔法的世界观中开着死亡越野车与另一辆失控的互怼，这款游戏中不乏这类令人难忘的时刻。事实上这是一款能给人留下难忘印象的游戏，因此受到了日本玩家的高度评价，乃至今天玩过这款游戏的 Square Enix 高层也认为这是一款杰作。在玩家社区中，这款游戏也是最经常被修改和拓展的一部，这也促成了系列令人印象深刻的角色阵容。本作及其系列先前的作品共同享有着这款游戏所缔造的红利。

《浪漫沙迦 3》最初并未在西方世界发行，但就和其前作一样，这款游戏在 2019 年迎来了它的重制版。它从它的前辈那里获得了许多设计巧思，也包括了一些欠缺的地方，尽管这款游戏还是受到有待商榷的本地化质量所影响。





《最终幻想 6》也许有着魔导科技的设定，怎奈何《浪漫沙迦 3》却有着华丽的死亡越野车。



《沙迦开拓者》（SaGa Frontier）

开发商: Square | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1

在英文版《最终幻想传说 3》（Final Fantasy Legend III）发行五年之后，西方地区终于迎来了《沙迦》系列的回归；而《沙迦开拓者》（SaGa Frontier）将成为首个同时在太平洋两岸都保持其原汁原味身份的作品。可以毫不夸张地说，当时期待《最终幻想 7》制作人下一步计划的美国粉丝们在看到游戏一般的画面和深奥设计感到非常失望。

《沙迦开拓者》将《浪漫沙迦》的多主角、非线性叙事和《沙迦》的可定制角色与科技奇幻元素相结合，构成了河津秋敏当时最雄心勃勃的项目。游戏中保留了前几款游戏中的 Battle Rank 和 Glimmer/Tech Spark 系统，并加入了可以改变任何怪物队友的进化系统。此外，新增的连携系统能让 2 到 5 名参战的队友进行连携攻击以造成巨大伤害。虽然玩家无法逃离战斗，但快速保存系统抵消了这一令人困惑的决定。在之前的《沙迦》游戏中存在 LP 机制——一旦主角失去所有 LP，则游戏结束。本作除少数例外情况外，失去所有 LP 的角色并不会永久死亡，而是会昏迷直至下次访问旅馆。

虽然《浪漫沙迦》中多个主角最终结局无非是殊途同归，但《沙迦开拓者》的七位主角则各自承担着独特任务并需打败特定的敌人。尽管不是没有雷同的内容，更多非线性角色被置于同一开放世界中，为迎接高潮而历经磨难——不过，《沙迦开拓者》提供了更加多样化、简洁明了的任务线路，使其与系列其他前辈相比，游戏的复杂性和吸引力均有所提升。

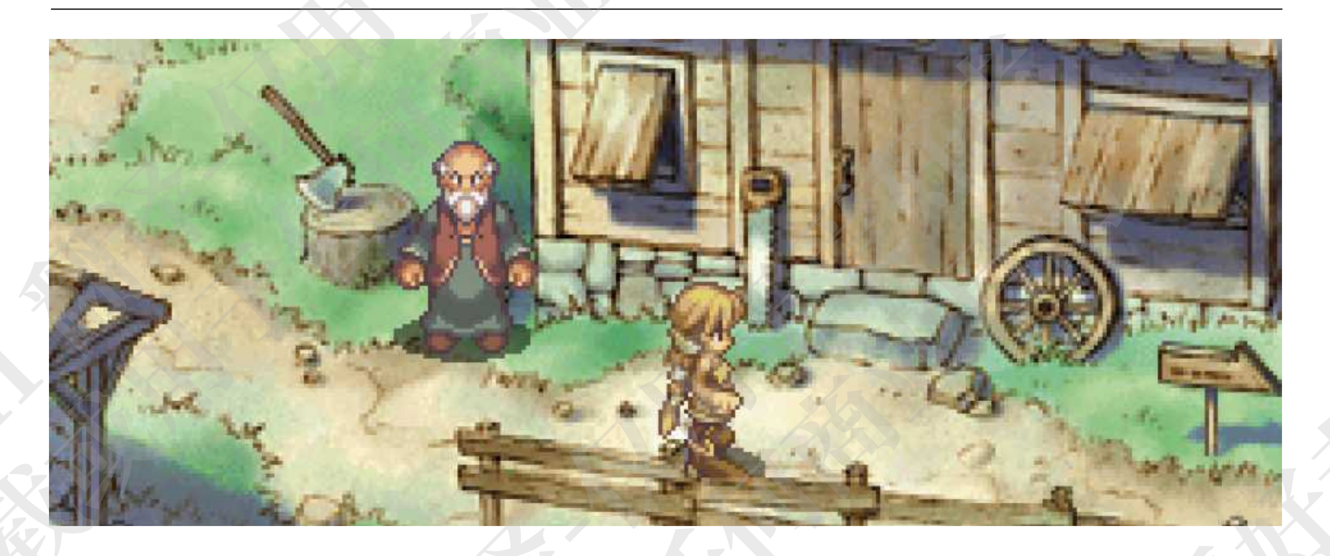
主角团由各种三教九流所组成——艾米丽亚（Emelia）是一个被诬陷谋害亲夫的女性，在成功越狱后她选择加入一个秘密特工组织；烈红（Red）除了忙于他在游轮上的日常工作之余，他还会化身成蒙面英雄替被谋杀的父亲报仇；苍蓝（Blue）是一个天才魔法师却在旅途中杀了自己的兄弟罗格（Rouge）；阿萨勒斯（Asellus）原本是与领主有血缘关系的少女，结果成了对方不死后宫的一员；力奇（Riki）来自一个即将灭亡世界的怪物；T260G 一艘古老战舰上的人工智能，发现自己在一个机器人体内，还有鲁特（Lute）一个被母亲赶出家门的懒汉。



就像前作的《浪漫沙迦 3》一样，《沙迦开拓者》也是出了名的半成品。有必要指出，游戏中有许多地下城从头到脚探了一遍才发现和游戏剧情毫无关系。甚至就连苍蓝线的结局都是不完整的，随着最终 BOSS 血条见底并褪去了颜色，之后直接就突兀的出来个“全剧终”（The End）的标识。游戏原计划于 2021 年年中重新推出一款画面修复版本并尝试重新整合一些被删减的内容，其中就包括了把被删去的角色富瑟（Fuse）加回来。



《沙迦开拓者》在在《最终幻想7》发行几个月后才登陆北美市场，这让任何购买了《最终幻想 7》并期待类似内容的人都一脸问号。但这确实是该系列故事的风格。



《沙迦开拓者 2》（SaGa Frontier II）

开发商: Square | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

前两个《沙迦》游戏三部曲系列发生在不同的世界观，每个系列基本上都保持了相同的背景和基调。然而，《沙迦开拓者 2》（SaGa Frontier II）与其前作完全迥异。原本科技魔法混搭风的世界观被中世纪史诗所取代，游戏的画面风格则类似于《圣剑传说：马娜传奇》（Legend of Mana）那令人惊叹的水彩背景。长期担任《SaGa》系列作曲家的伊藤贤治(Kenji Ito)并未参与其中，取而代之是当时 Square 公司新晋音乐家滨涡正志(Masashi Hamauzu)，他后来负责了《最终幻想 13》三部曲的配乐。

在游戏设定的山达尔（Sandail）世界中，玩家将扮演一位历史学家，深入研究过去一个世纪的记录。一开始游戏只会显示时间轴上的几个用以开启相应场景的关键节点。完成这些场景后，地图上会解锁更多的节点。本作中仅有两名主角，分别是芬尼国王刚出生的继承人古斯塔夫十三世（Gustave XIII）以及 15 岁的废墟拾荒者威尔・奈特（Wil Knights）。

古斯塔夫的故事牵扯到一个政治阴谋。在山达尔的世界观中，一个人的价值取决于其自身所蕴含的“阿尼玛”（Anima，也就是他们天生的魔法能力）。然而古斯塔夫还是孩子时被揭露，导致国王甚至想要处决这个亲生骨肉，直到索菲王后为他们的孩子百般求情后，才决定将母子二人放逐出城堡。古斯塔夫的故事发生在他青年时期，并最终在成年后继承了自己的遗产。

另一边的威尔只是一介平民，在成为孤儿后与他的姑姑和叔叔同住，为了找到传说中失落的文物“奎尔”（Quells）。不久后他便得知其中一个被称作“卵”的强大“奎尔”牵扯到他父母的死因。于是威尔便穷极一生致力于解开“卵”的神秘面纱，之后他的孩子们传承了他的遗志，并打算在合适的时候传承给他的孙子们。“卵”的故事最终与古斯塔夫的故事相交，从而构建出一个涉及到山达尔整个历史的伟大推论。

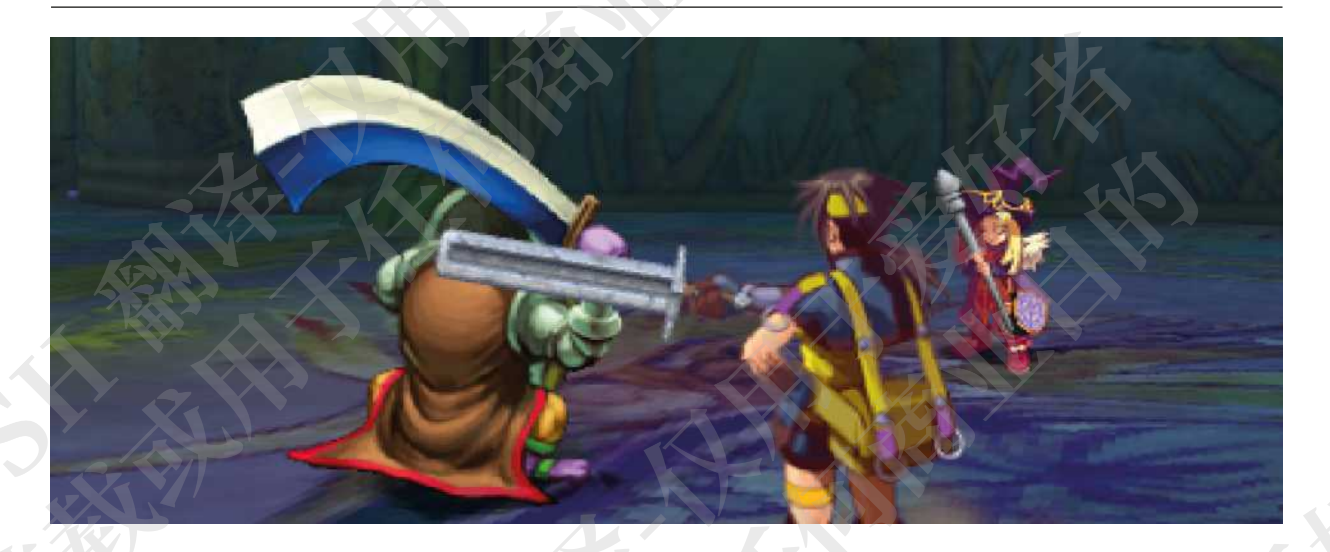


与《浪漫沙迦》系列和初代《沙迦开拓者》相比，《沙迦开拓者 2》的整体结构相当线性。虽然游戏然仍有支线任务，但它们的数量都被控制在最低限度，以补充游戏打乱叙事顺序的主线剧情。本作也对战斗系统进行了调整，所以这次玩家可以靠消耗 LP 点来恢复 HP，并且在战斗开始后坚持几回合就可以逃跑了，偶尔还可以选择与对手单挑。这极大程度上改变了游戏战斗节奏——玩家可以选择多种的攻击招式和支援技能，若是按照特定顺序执行就会组合成特殊攻击。尽管战斗有着一定难度，但对于那些不善于单挑的玩家来说这些都是可避免的，并且游戏也鼓励玩家团队合作攻击敌人。

在《沙迦开拓者 2》之后系列游戏在创新上愈发的激进。可惜后续推出的作品变得越来越少，这使得每代游戏都是独一无二的存在。



与系列之前的游戏相比，这款游戏呈现了如此多的变化，以至于它似乎脱离了原有系列的范畴；然而同时，它仍然保持着独特性和与众不同之处，以至于把它放在归于任何系列都有所不妥。



《无尽沙迦》（Unlimited Saga）

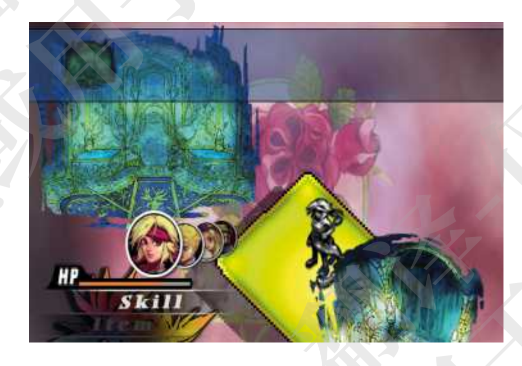
开发商: Square Enix | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2

继《沙迦开拓者 2》（SaGa Frontier II）之后河津秋敏决定带领着系列迈向一个大胆的新方向。受到他对桌面游戏的热爱所启发，他希望开发一款专注于核心机制，可以通过符号学来传达所有其他细节的游戏。结果便有了《无尽沙迦》（Unlimited Saga）这样一款看的玩家一脸问号的复杂桌面风格游戏。

《无尽沙迦》是一款强叙事风格的游戏，游戏讲述了关于七个不同主人公的故事。他们的人生道路在伊斯坎德尔庆典（Iskandar Festival）上产生了交集——朱迪（Judy），这个孩子原本是在与家人拯救祖父，结果被困于一面镜子中；鲁比（Ruby），一个试图追赶姐姐的才能而艰难度日的占卜师；劳拉（Laura），一个最终选择保护贵族亨利（Henri）的前海盗；库尔特（Kurt），一个正在周游世界寻找接触自身诅咒的领主家公子；迈德（Mythe）是一名发明家，他在寻找一位他在照片中看到的神秘银发女子；查帕人（Chapa）阿米奇（Armic）是一种拟人化的海狸，他要把自己的村庄从一场可怕的干旱中拯救出来;最后还有温图斯（Ventus），他为了追杀谋害了自己哥哥的吸血鬼而一个人旅行。

游戏的城镇仅作为菜单界面出现，所以玩家在《无尽沙迦》中真正要探索的其实是荒野和丛林。这一概念通过一个简约的棋盘来呈现，玩家穿越其中时会发现上面移动的微缩兵人模型便代表着自己。玩家可以自由移动，不过每次行动都被视为一个回合，在此期间怪物也会进行移动。

游戏战斗中玩家会有 5 个回合来提前选择参战队员、攻击招式和目标，然后以任何顺序执行，有时相互承接甚至会形成连击。不过游戏的战斗指令设计倒是本作真正饱受争议的部分——游戏中角色行动成功与否并不是通过暗投决定的，而是由本



作加入的“随机滚动系统”所控制，顾名思义这就是一个会自动滚动按下按钮就会停止的老虎机。一旦命令使用技能，该项技能的图标便会出现在滚轴上，若想使用则需要让滚轴停在对应的图标上才行，可问题是这玩意不是你想停就能立刻停住的，这种纯靠玩家反应和运气的操作实在让人崩溃。

除了战斗外，随机滚动系统经常出现在其他的场合中，因为玩家要遭遇的陷阱在《无尽沙迦》这款游戏中可谓是遍地都是。虽说几乎每次都没法幸免，但作为玩家经常要随机面对的事物，不管是拆箱子还是解除陷阱都需要玩家必须熟练运用该系统。当玩家穿越地下城时，每个角色都会获得一个技能面板。这些技能可以让玩家熟练掌握武器类型，或者赋予他们撬锁或在洪水泛滥的地区游泳等技能。

作为《沙迦》系列的黑历史，2003 年的玩家显然还没有做好面对《无尽沙迦》这款游戏的准备。游戏的“随机滚动系统”和几乎不做任何引导也将大部分人拒之门外。



如果你将《无尽沙迦》视作 TRPG 或是某种桌游的电子游戏版本，那么这款游戏也没那么不堪。



《沙迦：绯色恩典》（SaGa: Scarlet Grace）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PSV, PS4, NSW, WIN

《无尽沙迦》无疑是《沙迦》系列的一次滑铁卢。虽然日本玩家对其过于突出的问题表现出了更大的宽容，但该作的恶名无疑对河津秋敏的口碑造成了影响，以至于该系列在后续的十多年期间除了重制游戏之外几乎没有其他作品，直至影响被淡化。虽然系列制作人河津秋敏想要重启该系列的开发工作，但他已经很难获得必要的支持了。直到曾参与过《王国之心》系列的美术工作，同时也是该系列主要参与者的市川雅统（Yoshimitsu Inagaki）携手伊藤贤治和小林智美回归，为我们带来了全新的《沙迦》系列游戏，就这样《沙迦：绯色恩典》（SaGa: Scarlet Grace）最终于 2016 年登陆了 PSV 掌机平台。

与该系列经典风格一致，《沙迦：绯色恩典》是一款开放式非线性游戏，不过这次只有 4 个可玩角色，而不是以往的 8 个。游戏背景设定在一个帝国灭亡之后的世界，该帝国曾是个统治多个文明并且势力遍布全球的超级大国，但在帝国的最后皇帝遭暗杀前各地区已陷入毁灭。按照《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）和《沙迦开拓者》（SaGa Frontier）的过往经验，本作中的四个主要角色也都有着不同的故事和社会地位。例如乌尔比纳（Urpina）是来自剑屋帝国的贵族千金，而莱纳德（Leonard）则是一个有着远大抱负的农夫。四人的冒险都以不同的方式围绕着背叛了同伴的火神（Fire Bringer）的回归展开。

实际上，《沙迦：绯色恩典》与《沙迦》在许多方面存在差异，游戏完全摒弃了地下城，将所有战斗场景化。玩家在一个仿佛弹出式故事书般的区域世界地图上进行移动。与以往一样，战斗仍然是





在被搁置了这么长时间之后，《绯色恩典》可能是该系列最耀眼的成就了。

游戏的核心焦点。尽管复杂的战斗系统之于该系列已经见怪不怪，但《绯色恩典》可能是迄今为止最具深度的游戏之一。每一轮战斗都沿着时间轴展开，并支持技能组合来执行特殊攻击，只要按照特定顺序进行操作即可。这种操作至关重要，因为任何时候一个角色被打败时，相关时间轴上的差距就会缩小。如果填补空白位置的两个角色位于同一侧，则该侧其他连接角色将发起联合攻击，在自由组合攻击中对敌人造成伤害，并获得下一回合行动中获得优势加成。敌我双方皆有能力发起联合攻击，因此该系统完全可以左右战局。

《沙迦：绯色恩典》2018 年在其他几个平台上发行了增强版《沙迦：绯色恩典-腥红的野望》（SaGa Scarlet Grace: ambition），解决了原版中的一些诸如加载时间等问题，同时增加了新内容、配音和新音乐。2019 年该版本也是该作第一次登陆欧美市场。评论界对这款游戏的评价褒贬不一，但大多数人都喜欢这款游戏所提供的内容，并欣赏它相较早期《沙迦》系列更亲民的设计。



《四狂神战记》（Lufia and the Fortress of Doom）

开发商: Neverland | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES

《四狂神战记》（Lufia and the Fortress of Doom）由 Wolf Team 的前组员制作并在日本由Taito发行，本作同时也 Neverland 的处女作。故事开篇便吊足了人胃口，四位英雄勇闯标题所示的末日堡垒（Fortress of Doom），之后成功击败四个类似于邪神的存在-“狂神”（Sinistrals）。这段可以简单的过场动画而是一个能让玩家参与中的游戏序章，并且勇者们也都已满级，拥有着丰富的经验，强大的装备以及大量的咒语。四名英雄成功拯救了世界，但其中两位马克西姆（Maxim）和塞兰（Selan）在此过程中献出了自己的生命。就这样百年之后，狂神们复活在即，导致怪物大举入侵，而玩家角色作为克西姆的后代则要挺身而出反抗。

除了开场设计，《四狂神战记》不管是是机制还是叙事方式都是一款典型的 16 位机早期 RPG。游戏的战斗方式有点像《勇者斗恶龙》，敌人带点动画的精灵图都占据了大部分画面。不过玩家角色会出现在状态栏窗口底端的位置，并且配有攻击动画，这才让有些内容看起来没那么静态。本作也保留了经典设计——随机遇敌战斗都是有迹可循的（虽然过程非常快）），而且在某些地方相当乏味。该游戏缺乏自动索敌功能，因此如果你让两个角色攻向同一个敌人时，在第一个角色消灭敌人后，第二个角色将会失手并浪费他们的回合。游戏主线流程只有 4 个可招募角色。换句话说，本作感觉更像是一款有着 16 位机精美像素和音乐的 8 位机 RPG。游戏的界面设计也颇具创新性，各种命令可以直接通过按住方向键来触发而非菜单选择。

这款游戏唯一可讲的部分在于其中登场的主角的青梅竹马露法（Lufia），其重要到游戏英文版直

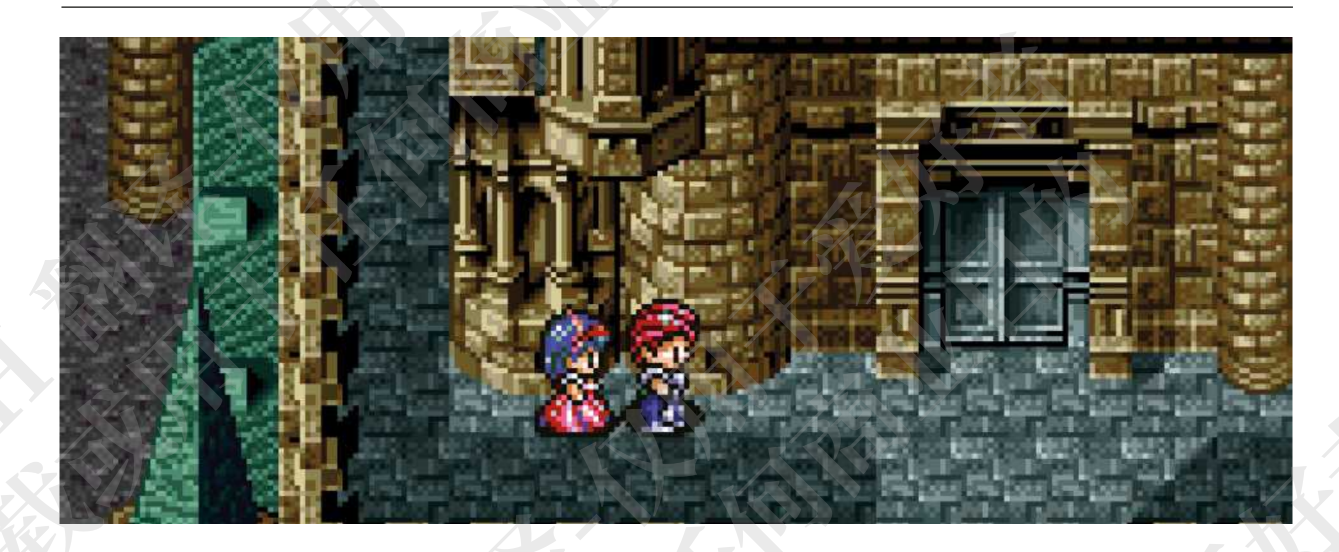


接用她的名字命名（该系列在日本被称作《Estpolis Denki》或《Biography of Estpolis》，但系列其他游戏中并没有出现该角色，因此国际版就显得格外尴尬）。游戏的人设与《露娜》（Lunar）系列的游戏美术有点撞车，就连露法的蓝发和有神秘过往的设定也是如此。她也不是真正的战士，而是会为其他队友提供魔法支援的角色，但与《露娜》不同的是，露法在游戏大部分流程中都是可操作的角色。虽然这点在现在很常见，但在当时很少有游戏会让女主和男主并肩作战，尤其是当俩人还都有浪漫剧情的时候，不过后者相当幼稚，毕竟游戏的受众还都是青少年。

《四狂神战记》并不是一款多么突出的游戏，但它的图像效果还不错，配乐也不错(尽管曲目数量较少)。除此之外也没有别的了，这款游戏很好地为后续更优秀的作品奠定了基调，虽说系列原计划推出三部曲，但 Neverland 只推出了两作。



初代《四狂神战记》并不是特别出色，但它确实为更好的续作奠定了基础。



《四狂神战记 2》（Lufia II: Rise of the Sinistrals）

开发商: Neverland | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SNES

初代《四狂神战记》简短的序章部分（也就是马克西姆和塞兰牺牲的那段）是该作最有趣的部分，所以将其作为续作的重点也是合情合理的。《四狂神战记 2》（Lufia II: Rise of the Sinistrals）的开头也深得此道，马克西姆和他的发小蒂亚（Tia）因他如怪兽般残暴的战斗方式而产生分歧，但最终二人还是联手对抗邪恶的狂神（Sinistrals）。故事依旧是典中之典，但故事戏谑式的反转使其更加引人注目。玩家是知道主角们最终悲剧的命运的，毕竟游戏最后的地下城直接承接了初代的序章，命运使然已无法改变。但其本身还有另一番意味，因为马克西姆最终与女战士塞兰走到了一起，而可怜的蒂亚对其的爱恋最终只是单相思。

除了游戏的叙事性外，本作的其他要素也得到了拓展。战斗与以往相同，但角色现在可以亲自站在战场上。游戏还新增加了一个 IP（“Ikari Points”）系统。当角色受伤时该系统点数便会得到补充，之后可用于释放适配当前装备武器的超级攻击。此外还有一种名为胶囊怪物的敌人；你可以捕获其中一个作为第五个战队成员参与战斗。虽然只有7种不同元素的怪物，但它们能根据所喂食物进化。这款游戏显然受到《勇者斗恶龙 5》启发，在《宝可梦》在全球普及之前，我们很高兴看到该概念实际应用。

作为一款 16 位机 RPG，本作对迷宫设计进行了改革，变成了更接近《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）风格的迷宫。马克西姆可以通过射箭来击晕敌人或远程触发开关，还有许多谜题需要捡起或移动方块；其他物品如炸弹和钩爪则可用来协助玩家前进。地图上的敌人都是可见的，并在只会在玩家移动时才会行动，这给玩家在交战还是躲避间有了选择的权利。此外还有一个名为“古老洞窟”（The Ancient Cave）的可选区域，它是一个 99 层的随机生成地下城，在这里角色将失去所有道具并回到第一级。不过该区域中获得的道具能带到日常冒险中使用，所以花点时间挑战该区域是完全值得的。这也是日本早期对于 Rogue-like 游戏风格的一次尝试，并且远在 Chunsoft 的《神秘地牢》（Mystery Dungeon）多年前便受到了推崇。同样令人印象深刻的是，这还只是这款内容丰富的 RPG 中的支线内容。





虽然它不像 Square 或 Enix 的许多 16 位 RPG 那样具有文化吸引力，但《四狂神战记 2》却可以与它们中的大多数相媲美。

《四狂神战记 2》将所有内容结合的恰到好处。游戏的画面效果有所改善，配乐也比前作更好，战斗设计更是如此。游戏的北美版在本地化的过程中出了一些编程上的故障，不过欧洲版已经修复了很多。所以虽然这款游戏可能不是最受欢迎的游戏之一，但它绝对是 16 位时代的经典之作。粉丝们的热烈期望也让其在 NDS 上发售了重制版，尽管游戏内容也改变了很多。



《四狂神战记 DS》（Lufia: Curse of the Sinistrals）

开发商: Neverland | 发售年份: 2010 | 涉及平台: DS

再过去几年中许多经典 JRPG 都推出了重制版，但没有一款游戏做到像《四狂神战记 DS》（Lufia: Curse of the Sinistrals）那般激进，更确切地说，本作实际上是开发者以《四狂神战记 2》为灵感制作的一款完全不同的游戏，而不是简单的改进。

本作最明显的变化便是从原版的回合制 RPG 变成了一款即时动作 RPG。游戏由原游戏开发商 Neverland 负责开发，而他们由于在此期间转而开发了 Dreamcast 主机上的《罗德岛战记》（Record of Lodoss War），PlayStation 2 上的《光明力量 NEO》（Shining Force Neo）和《光明力量 EXA》（Shining Force EXA），因此他们变得更善于设计该类型游戏。游戏实际玩起来更像是步入新时代后的《伊苏》系列游戏，玩家只控制一名角色，其余两名队友则交由电脑 AI 控制，而玩家也可以在他们之间切换操作。相较于有着不同的武器类型，本作角色都有着专属的技能，用于解决迷宫中的一些谜题。但就游戏本身来讲，本作仍面临着例如谜一般的镜头视角，操作手感别扭以及 NDS 上低劣的 3D 建模等诸多技术问题，但无论如何，本作的战斗依旧令人满意。

游戏的剧情也发生了很大的变动。原版中故事节奏较慢，要从主角马克西姆（Maxim）调查怪物复活的起因开始，而 NDS 版的剧情发展飞快，游戏开始时狂神就已经复活并成为了核心剧情推动力。两版几个主角的外貌和性格也有着很大的不同——蒂亚（Tia）从原版挥舞长鞭并且很早就离队了的少女变成了一个用工具箱当武器的机械师，而且有了更重的戏份。但除此之外游戏的基础剧情和节奏与 SNES 原本大致相同，尽管过程存在非常多的不同。然而本作的二周目中会改变部分事件，让马克西姆和塞兰（Selan）达成全部存活结局。



新版的角色形象在 JRPG 中非常常见，但与原版还是存在的不小的区别，赋予了角色更多的个性，毕竟这些角色在原版中甚至没有肖像。英文版也有很多角色的配音非常不错。游戏的配乐也改编为适配 NDS 硬件的标准，因此提起来区别不大，不过由于不再需要原版中的单独战斗画面，因此原版的战斗 BGM 变成了 BOSS 战专属。游戏的世界观设计有点科技魔法混合的意思，也要比原版的平平无常的奇幻世界要有趣。

这次重制版的许多改动的目的似乎是为了让原版的粉丝能够在新的环境中看到熟悉的角色，同时仍然吸引到新玩家。然而这次实验性尝试显然翻车了，许多粉丝认为这些改动太过激进，甚至不认这是《四狂神战记 2》的重制版。但除去这些，本作确实是一款 NDS 上优秀的 ARPG，不过还达不到 Falcom 的水平就是了。



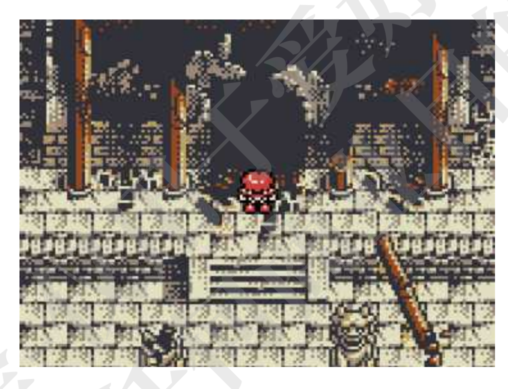
这款重制版的《四狂神战记 2》做出了实质性的改变，基本上是一款全新的游戏。

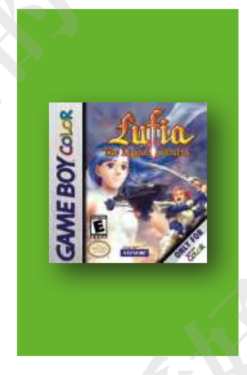
《四狂神战记：传说再现》

开发商: Neverland | 发售年份: 2001 | 涉及平台: GBC

《四狂神战记》系列原计划分为三部曲，副标题为《遗迹战线》（Ruins Chaser）的系列第三作也计划最终登陆 PlayStation 主机。可惜随着发行商 Nippon Flex 宣告破产，该作的开发计划也就被迫终止。几年后，该系列在 GBC 掌机平台上复出，不过是以非常不同的形式。故事发生在初代《四狂神战记》结尾的 100 年后，本作的主角则是另一位红发剑客韦恩（Wain），他与另一位蓝发少女赛纳（Seena）一同击败了复活的狂神。

游戏中所有遍布着独特宝藏和陷阱的迷宫都是随机生成的。正因如此，前作中所有的解谜要素在本作中不复存在。敌人依旧是可以在地图画面中被看见（至少是在迷宫中），不过战斗有了些许变化，主要是因为玩家在本作战斗中一次可以上场 9 名队友。我方角色会组成一个 3 乘 3 的方阵，并且都可以在当前回合内行动一次。每名角色也都按照划分的四种颜色的精神力量分配到其中一种颜色，如果相匹配的颜色放在一起，角色就会获得相应的加成。角色技能需要从地下城获得卷轴中习得，但除非角色拥有相应数量的精神力点数（Spiritual Force，这些点数可以从战斗中获得的学习点数兑换而来），否则玩家便无法学习这些技能。





《四狂神战记：传说再现》确实没有粉丝们期待中续作该有的样子。

《四狂神战记：传说再现》（Lufia: The Legend Returns）总的来说是一款不错的游戏，但游戏核心的战斗和迷宫探索玩法也确实不少系列粉丝想要的，而且故事缺乏使其前作如此受欢迎的元素。该作也是 GBC 上为数不多非集换式宠物养成的 RPG，所以这款游戏还是有着一些独属于自己的闪光点的。

《四狂神战记：沉默的遗迹》

开发商: Atelier Double | 发售年份: 2002 | 涉及平台: GBA

《四狂神战记》凭借着系列第四作再度回归，只可惜这又是一部外传作品而不是系列原计划中的《四狂神战记 3》。这款游戏主题是让一群孩子在世界各地冒险，探索各种古老的遗迹。故事发生在 2 代的 20 年之后，主角艾尔汀（Eldin）是一个梦想继承失踪父亲志愿的少年。这是该系列唯一一款故事不是围绕着“狂神”（Sinistrals）展开的游戏，尽管粉丝间的高人气角色代卡尔（Dekar）在本作中小小的客串了一下。

经历了 GBC 上那作中一些糟心的变革之后，《四狂神战记：沉默的遗迹》（Lufia: The Ruins of Lore）在玩法上变得更接近 SNES 上的 2 代。游戏保留了地下城解谜环节（不过改为了每个角色都有专属的应对技能，而不是一个人持有不同的工具，这点被延续到了 NDS 上的 2 代重制版里）。在前作中玩家只能捕获少量怪物，但现在，几乎所有生物都可以加入你的团队，升级，与人类建立关系，并进化成不同的形式。人类甚至可以与怪物融合，创造出具有更高能力的高级形态。此外游戏还提供了一个简单的职业系统，允许角色根据他们所从事的工作获得技能。





该作是由一个新团队负责开发的。

《四狂神战记：沉默的遗迹》作为系列的回归之作，至少就玩法而言尚未达到 2 代的高度。配乐很差，故事和角色都不是特别有趣。该作是唯一一款不是由 Neverland 开发，而是交由 Atelier Double 制作的游戏，所以这款游戏确实少了原班人马的那味了。



《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）

开发商: Game Arts/Studio Alex | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SCD, SAT, PS1, PSP, GBA

早期的 CD-ROM 应用期间对于RPG，尤其是主机上的 RPG 来说是一个令人激动的时代。不仅没有卡带的容量限制，CD 还能容纳更多的过场动画、角色配音以及更大的游戏体量。于 1992 年开始在日本发行，然后在 1993 年年底在北美地区发行的《露娜》（Lunar）系列便是这一技术应用的先驱。当然，该作并不是这一类型游戏中第一个这样做的——在日本，第一款大型多媒体 RPG 其实是 PCE-CD 主机上在此三年前发行的《天外魔境》（Tengai Makyou: Ziria），此外也有一些像是《恐怖欢乐屋》（Funky Horror Band）这种质量堪忧的游戏。但在这一众游戏中，尤其是在美国，《露娜》系列也算得上最雄心勃勃、最受欢迎的作品之一，况且它的大多数早期竞争对手从未在美国发行过。

《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）故事的主角是一名叫亚历克斯（Alex）的少年，他厌倦了闭塞小镇布尔格（Burg）的无聊生活，于是便与青梅竹马的露娜（Lunar）和他的搭档飞猫纳尔（Lunar）踏上了探索这片大陆的冒险旅程。在他们冒险的旅行中，他们得知女神阿尔忒娜（Althena），也就是这个世界的救世主已转生为人，她的力量也会轻易被歹人把控。毫无不意外的是，露娜正是阿尔忒娜的转世，她也因此被邪恶的魔法师加里恩（Ghaleon）所绑架。亚历克斯之后与各路豪杰相识，最终一起追随着已离世的英雄——龙王戴恩（Dyne）的脚步，拯救世界，拯救他的爱人。

游戏的剧情相当套路化，甚至在开场动画中就干脆剧透了一些主要情节的转折。但本作故事的优势并不在于它的原创性，而在于它的叙事方式，以及强有力的对话和人物塑造。日文原版剧本由小说家重马敬（Kei Shigema）撰写（他也负责了一些游戏衍生小说），他为游戏注入了当时其他早期 RPG 所缺少的魅力。这在很大程度上是因为这些角色太有趣了。粗野的战士凯尔（Kyle）和任性的法师杰西卡（Jessica）这对欢喜冤家的爱情分分合合，而傲慢的纳什（Nash）和温和的米娅（Mia）也是一对类似的 CP。在游戏的大部分时间里，亚历克斯的存在感很低，但纳尔确实一个能很好活跃气氛的并且时不时做出毒舌吐槽的好伙伴。



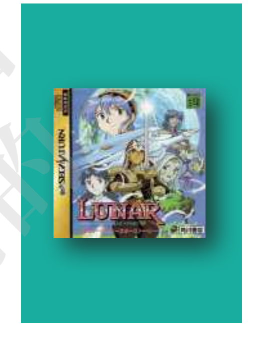
Working Designs 负责了本作的英文本地化工作，他们的工作他们的工作使得这些角色栩栩如生。值得一提的是，他们更多地采用改编而非直译的方式，经常插入笑话或使用更加丰富多彩的对话来完全替代普通 NPC 对话。其中尤其是在角色塑造方面有着相当多有趣的对话。。事实证明，露娜虽然可爱但占有欲强烈，在任何与她亲爱的亚历克斯过于亲近的女孩在她看来都会构成威胁。角色设计吸引人，并且片头那首非常俗气的人声歌曲为冒险奠定了基础。游戏中还包含一些精心设计的场景，特别是魔法学院所在飞行城市瓦内（Vane）和机械城堡格兰蒂亚（Grindery，一个运作起来便可摧毁任何目标的建筑）等等地点。



MD 上的 RPG 阵容本来就小，在 Mega CD 更是罕见，但《露娜》系列唯一是其中的佼佼者。







32位重制版在很多方面都发生了变化，有好有坏，所以很难说是一个最佳版本。

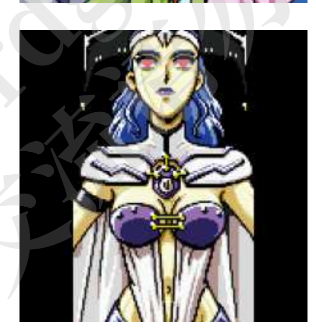
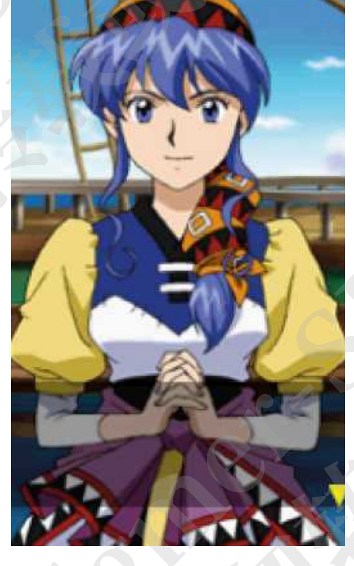
游戏的战斗系统乍看之下有点像《最终幻想》，就是那种我方位于屏幕右侧，敌人位于屏幕左侧的风格。然而由于战斗场景被划分成了不可见的六边形区域，该系统实际上要更复杂。战斗场景内有着一定数量的角色供玩家操作，并且每名角色都有特定的行动距离。这意味着速度较慢的角色可能会浪费一个回合去接近战场对面的敌人，而速度较快的角色可能会攻击附近的敌人两次或更多次。

《露娜》系列之初是 Studio Alex 和 Game Arts 这两家公司的合作项目。Studio Alex 是一家由富一城创建的游戏开发公司。他曾在上世纪 80 年代中期在 XtalSoft 工作时参与制作了 PC 上的 RPG 《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou）系列，之后又在 Falcom 短暂任职，致力于《明星交易员》（Star Trader）和《恐龙》（Dinosaur）等游戏。Game Arts 之前主要是以制作 PC 游戏出名，如机器人题材动作游戏《变型战机》（Thexder）和太空射击游戏《高能电子战机》（Silpheed），但该公司后来开始涉足主机游戏开发，如 NES 上的 RPG 游戏《法利亚》（Faria）和 Genesis 平台的动作游戏《龙骑士》（Alisia Dragoon）。游戏角色设计则是由参与了《蓝宝石之谜》（Nadia: The Secret of Blue Water）等作品的动画导演洼冈俊之负责。

游戏实际上有四个完全不同的版本。最初的 SEGA CD 版的副标题为《The Silver Star》。32 位机时期，在 PS 和世嘉土星平台上发行的副标题则为《Silver Star Story》，并且该版本有着完全不同的画面以及全动画短片的过场动画，还有 SEGA CD 版作曲之一的岩垂德行的全新配乐。该版本有很多实质性的变化，尤其是故事，主要的区别是露娜和团队呆了很长一段时间，而她在原版中很早便在冒险中离队。随机战斗也被可见的遭遇战所取代，另外还对 BOSS 战的挑战等级进行了调整。

GBA 版被叫做《露娜传奇》（Lunar Legend），但作为一款使用卡带的掌机游戏，本作缺少了先前版本中的影视元素和配音，并压缩了部分剧情，而且翻译质量一般。PSP 版的《银星协奏曲》完全重制了精灵图和地图，使之要小上很多，不过切换画面时超长的加载时间和慢得惊人的战斗系统完全破坏了游戏的节奏。XSeed 重制的翻译质量倒还不错。至于最初的 SEGA CD 和 32 位时期的重制版哪个版本更好，玩家意见未能统一，毕竟这两个版本各有优势，但都毫无疑问碾压掌机版。



出众的人设在系列粉丝号召力中起了重要作用。图中画面从右开始分别是 SEGA CD 到 PSP 版的游戏的角色对话立绘。



《露娜：永恒蔚蓝》（Lunar: Eternal Blue）

开发商: Game Arts/Studio Alex | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SCD, SAT, PS1

《露娜：永恒蔚蓝》（Lunar: Eternal Blue）的故事发生在初代的 1000 年后，游戏主角是一个痴迷于古老传说的年轻考古学家希罗（Hiro）。在一次探险中，他遇到了一个名叫露西亚（Lucia）的陌生女性，她预测月面世界将面临巨大的危险，并要求与阿尔忒娜（Althena）交谈。于是他们便冒险前往圣城佩塔古拉（Pentagulia）拜见女神，可到了地方他们意外发现统治世界的女神阿尔忒娜有些不对劲。由于两作时间跨度巨大，因此这时候玩家还不清楚两款游戏之间的联系。待玩家开始探索这座熟悉的城市时，一切的线索会逐渐清晰，一些意想不到的熟面孔也会出现。看着本作随着世界观铺设逐渐补完初代游戏结局后的变化还是相当有趣的。

《露娜：永恒蔚蓝》几乎改进了原作中的所有内容。游戏充分利用了 Sega-CD 的色彩显示方案，有了更多的配音演出，过场动画不仅更丰富，而且动画效果也更好。游戏角色非常有趣，他们中许多人都与反派有着密切关系，这也赋予了他们更强的角色弧光。浪法（Ronfar）是一个嗜赌如命的前任牧师，珍（Jean）是一个老道的扇子舞者，莱米娜（Lemina）是一个吝啬的魔术师。与前作中纳尔担任类似角色鲁比（Ruby）是一个会飞的粉红色猫咪（更确切地说是一条龙），而前期敌人雷欧（Leo）则是一个宗教狂热分子，不过后来选择与主角站在了相同立场。前作中的熟面孔也以一种令人惊讶的方式回归——纳尔通过某种方式变成了人类，而哥利恩（Ghaleon）似乎也改变了自己的形态（尽管相隔了几个世纪，但他仍然活着）。希罗和露西亚二人的关系处理的相当甜蜜——一上来玩家无法在战斗中操控露西亚，但随着二人关系升温，她学会了信任希罗，从而信任玩家并交出控制权。游戏的结局在希望中夹带着微微苦涩，随后解锁的日后谈带了额外的冒险，以及比任何 JRPG 都要暖心的结局。总的来说，这是一款更加成熟的游戏，但结果是，它似乎缺少了原作那种轻松愉快的冒险感。



战斗系统基本保持不变，唯一的主要区别是魔法经验系统，允许玩家在自认为合适的时候提高角色的特殊攻击。然而，英文版中需要每次在游戏中支付魔法经验才能保存游戏，这就强行增加了刷怪的必要性。而其他关于平衡性的改动也让该版本变得更困难，这完全是游戏引进方 Working Designs 的锅。

《永恒蔚蓝》后来在世嘉土星和 PlayStation 平台上推出过一个重制版。与《银河之星》一样，该版本增强了画面并删除了随机遭遇战。但该本版不但没有添加其他新内容，反倒阉割了原版中许多的内容，包括缩短了许多迷宫的流程并且精简了部分剧情。虽然该版本远比 SEGA CD 原版简单的不要太多，并且仍感觉被砍掉了太多内容，但至少不再需要花费魔法经验去保存游戏了。



这代在许多方面要比初代好上不少——更大的游戏世界，更复杂的故事，更紧凑的战斗系统——但却没有第一部那么有趣。

《魔法学院露娜》（Mahou Gakuen Lunar）

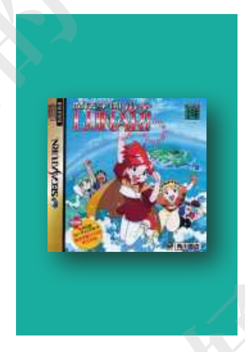
开发商: Game Arts/Studio Alex | 发售年份: 1996 | 涉及平台: GG, SAT

《魔法学院露娜》（Mahou Gakuen Lunar）的故事发生在一座建立在浮空魔法岛上的瓦尼（Vane）城中，此处有一所著名的魔法学院。主角艾莉（Ellie）和蕾娜（Lena）本是两个农村少女，但当她们被学院选中入学后，她们的生活发生了天翻复地的变化。除了这是一款与前作发生在同一世界观下的前传性质作品外，本作与《露娜》主系列剧情的关联很微弱，更像是一个有趣的小故事。

作为该系列一款计划能够便携游玩的游戏，副标题为《学院生活》（Samposuru Gakuen）的本作最初于 1996 年登陆 Game Gear 掌机。但由于该 8 位机的卡带属性，本作没有像是 SEGA CD 上几作那样的配乐和过场动画，加上简单的画面效果和第一人称战斗场景，让它感觉更像是一款《勇者斗恶龙》系列的游戏。所以就在游戏发售的第二年，本作在世嘉土星主机上推出了画面完全升级的重制版，并且加入了大量的动画短片、角色配音以及岩垂德行制作的全新配乐。战斗系统去掉了移动等要素后变得更像是一款 16 位机游戏。可惜，这些改动全被游戏鬼畜的遇敌频率给毁了，以至于玩家不可能不在被拖入随机战斗的情况下多走几步。

碍于 Working Designs 觉得游戏不值本地化等原因，这款游戏并没有推出过英文版。除了频繁且重复的战斗外，游戏的故事简单却有趣，尤其是当时以女性作为主角的游戏还是很少见的（虽然游戏后面还是会有一些男孩加入）。





这是一款《露娜》味很足的衍生游戏，不过世嘉土星版绝对被那鬼畜的遇敌率给毁了。

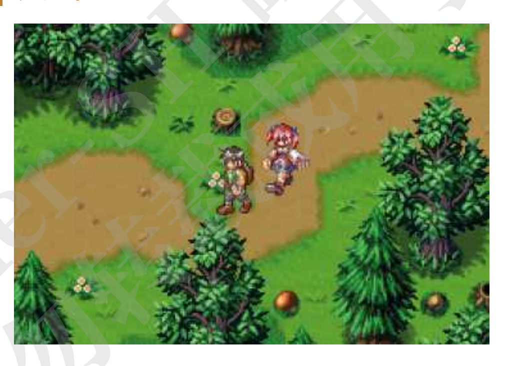
《露娜：龙之歌》（Lunar: Dragon Song）

开发商: Japan Art Media | 发售年份: 2005 | 涉及平台: DS

由于 Studio Alex 和 Game Arts 间的版权纠纷，《魔法学院露娜》（Mahou Gakuen Lunar）土星版的难产，《露娜》系列陷入到停滞状态。Studio Alex 最终倒闭，但该系列又凭借着前传《露娜：龙之歌》（Lunar: Dragon Song，日版和欧版又叫《Lunar: Genesis》）再度复活。游戏主角是一个叫做建（Jian）的邮差，他的使命便是与入侵的邪恶部落对抗。他身边还有几个朋友，不出所料，其中一位正是女神阿尔忒娜的转世。

虽然系列粉丝一直期望的是《露娜：永恒蔚蓝》的续作，但最终真的是“买珠还猪”（译者注原文用的是“monkey’s paw”的隐喻，虽然用事与愿违更准确），这款游戏几乎是全方位的糟心。故事刻板强硬，文本质量糟糕同时缺乏系列设计一以贯之的个性和幽默。游戏角色设计能让人想起 16 位机时代，但不及当时游戏一般有趣——前作中的角色至少能让玩家感觉到与和世界观存在着联系。《魔法学院露娜》虽然存在这一些致命问题，但其内核仍然是一款《露娜》系列的游戏，而本作除了让人失望外就没啥可说的了。

但更糟糕的是，它充满了令人困惑的设计决策。战斗在默认情况下非常缓慢，需要用到三个级别的速度调整按键才能让战斗以合理的速度运行。也不知道怎么想的，玩家不能直接瞄准敌人。出于某种原因，战斗结束后道具和经验值全都给玩家，而是要玩家二选一。出于某些更疯狂的原因，有些地图上角色一旦跑起来就会扣除 HP，以至于玩家不得不在无聊的地下城中缓慢跋涉。这一切真的很让人无语。





《露娜：龙之歌》是那个时代最糟糕的 **JRPG**之一，因为它不仅让系列粉丝完全失望，而且充满了令人困惑的设计决策。



《龙战士》（Breath of Fire）

开发商: Capcom | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES, GBA

虽说 Capcom 在 8 位机时代制作过一些 RPG，但他们直到 SNES 平台才推出自己的 RPG 游戏系列——《龙战士》（Breath of Fire）。系列每作游戏中都有一个可以变身为龙的少年“龙”（Ryu）和生有双翼的少女“尼娜”（Nina），尽管他们在每个作品中都扮演不同的角色。一些拟人化的生物构成其他角色阵容。游戏的主创人员包括制作人藤原得郎（Tokuro Fujiwara）和首席设计师河野禎則 。

初代游戏的故事相当简单。玩家将要扮演一个名叫“龙”的蓝发青年，由于他和他妹妹是光龙氏族最后的血脉，所以黑龙帝国绑架了他的妹妹，而主角龙随后则要横跨世界拯救自己的妹妹。一路上各种各样的亚人队友会出于各自的缘由加入到龙的队伍中，其中最引人注目的是尼娜公主和性感的蛇人女妖黛丝（Deis）。虽然这款游戏中不乏各种固定套路，但除了让《街头霸王 2》（Street Fighter II）中春丽（Chun-Li）在本作中客串了一把外，游戏中很少有真正塑造得特别有趣的角色。

等距视角的战斗是本作最大的亮点。主角龙可以在战斗中化身为一条能力异常强大且几乎没有弱点的龙，各种剧情道具实际上也可以在战斗中发挥作用，而不是简单的占背包空间，玩家甚至能在战斗中更换我方角色阵容。敌人的精灵图进行了动画处理，并加上了可见的血条，而不是直接显示生命数值，但可以让人知道它们有多强大。然而敌方 BOSS 的血条挺唬人的，打空了血条也只意味着 BOSS 还没使出全力，然后进入了“二阶段”。相对应的，BOSS 的真实血条要比游戏展示给玩家的多得多。



大部分角色都有着可以在大地图和迷宫中使用的互动技能，例如龙可以钓鱼，弓箭手阿波（Bo）可以使用弓箭搜寻猎物。然而游戏的高遇敌率则让玩家很难找到使用它们的机会。

虽然最为系列开山之作的《龙战士》在日本取得了巨大的成功，但其本身的独特性尚不能带来真正的新鲜感。Capcom 在翻译和本地化这类以文本导向的 RPG 方面缺乏经验，因此便与 Squaresoft（也就是《最终幻想》的开发商）展开合作，并交由 Ted Woolsey 负责本地化该项目。游戏中许多的名称遭到了更改，这也就导致了与后来作品无法统一译名。游戏 2001 年在 GBA 上进行了重制，调整了游戏设置，减少了“刷子”内容的含量，但代价就是游戏画面色调变淡并且音效变差。



Capcom 的 16 位游戏时代便由此开启，虽然本作并没有什么过人之处，但为系列后来作品奠定了基调。另外飞龙是真的酷。



《龙战士 2》（Breath of Fire II）

开发商: Capcom | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SNES, GBA

Capcom 在 RPG 领域初尝累累胜果之后，他们自然而然的便开始继续埋头到续作的开发中。开发团队的大部分成员保持不变，制作人藤原得郎和首席设计师河野祯則也将继续在续作中担任原职，但游戏的美术和音乐则交由了新团队负责。最终由于种种因素加持，该作成为了系列人气最高的入门之作。

这款游戏的主角是一个叫做“龙”（Ryu）的孩子（这标志着该系列重复使用这个名字的传统的开始），他仅在村庄外打了个盹便开启了他冒险的旅程，当他返回村庄时却发现已没有一个人认识他或他的家人了，而他父亲似乎也被另一个男人所顶替。当天夜里他遇到了平时手脚不干净的孤儿鲍恩（Bow），对方提出建议说，既然这个村庄已经没了他们的容身之地了，那为什么不干脆离开呢？于是几年后二人成为雇佣兵，但当鲍恩被冤枉扣上了子虚乌有的罪名时，事情变得复杂了起来。为了洗脱朋友的罪名，龙开始了冒险，在这个过程中他也逐渐了解了自己遗失的过往的真相。

游戏中再次出现了各种各样像是猫（虎）女凯特（Katt）或蛙人珍（Jean）等以动物为主题的种族。《龙战士 2》（Breath of Fire II）在最大程度上改进了前作为人所诟病的内容之余又做出了区别性。战斗变得更加紧张，队友能力的调整让他们有了更令人满意的上场率。使用了与《洛克人 X》系列相同风格的电子摇滚风配乐令人难忘，而且角色塑造的也是有血有肉。游戏新增了一个小镇建设系统，玩家可以邀请各种无家可归的 NPC 入住，从无用的租房者到商家店主，再到可以为玩家队伍提供永久性升级的人，不同的租客会有不同的要求。本作另一个亮点是“使者”系统，他们可以与玩家小队成员进行融合从而提高角色的属性，甚至可以用专属技能让角色变成不同的动物；然而该系列在实践方面存在着一些小问题，有些时候可能容易玩崩。



《龙战士 2》毫无疑问有着令人难忘的剧本，但这也海外版本毁誉参半的集中点。本作的剧情涉及到了一些深沉和充满挑战性的题材，游戏不仅保留了宗教相关的画面素材，而且整个故事也是以宗教为主题论述的。另一方面，有公司内容负责的游戏翻译也造就了一系列有史以来最滑稽且最糟糕的翻译事故之一。然而，尽管如此，游戏的故事核心依旧魅力难挡，其中引人入胜的剧情，许多感人的时刻和人物给人留下了深刻的印象。

与初代一样，《龙战士 2》后来也在 GBA 平台上推出了增强版。游戏增加了一些新的画面特效，玩家获得的金钱和经验增加了四倍，但吊诡的是，不知道为什么游戏沿用了之前糟糕的翻译。



《龙战士》在第二作中终于确立了游戏方向，尽管糟糕的英文翻译毁了一切。



《龙战士 3》（Breath of Fire III）

开发商: Capcom | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, PSP

在《龙战士 3》发售三年后，Capcom 决定发行下一部续作。几乎该系列唯一指定美术的吉川达哉（Tatsuya Yoshikawa）再度从挑大梁，池原诚(Makoto Ikehara)担任了本作的导演并为我们带来了《龙战士 3》。

故事主角是一个可以变身为龙的少年“龙（Ryu）”（想都不用想！）身为孤儿的他与同命相连的帝波（Teepo）和小偷雷伊（Rei）成为了朋友。他们通过努力打出了一片名声，却招惹到某个犯罪集团，并遭到了杀手的追杀。从从重压下，他三人选择分道扬镳，只留下无家可归的龙。他在之后的战斗过程中结交到了公主妮娜（Nina）、疯狂科学家小桃（Momo）以及神秘的守护者格兰（Garr）。他们在冒险寻找龙失踪的好友以及过去 1000 年的真相。

游戏画面风格采用了预渲染的 CG 背景和 CG 特效，而角色和场景则是精灵图。游戏场景基于等距视角网格的移动方式而设计，不过玩家并不能自由控制视角，而是通过按键以每次 30 度角的方式旋转，该方式直接暴露了游戏糟糕的物体移动和纹理拉伸效果。本作由青木佳乃和海天明里（他们后来也参与了《洛克人 EXE》系列的制作）很耐人寻味，虽然呈现以爵士风，但与本作主题是真的不契合。有几首曲子提起来像是缺少了节拍或乐器，虽然一些人声演唱的曲目仍有亮点，但总体感觉还是非常割裂的。

从游戏机制来看，《龙战士 3》是一款非常直接的回合制战斗游戏，并且游戏还尝试添加了一些新元素，比如角色接受大师的培训并且改变成长路线，或是根据敌人行为来学习他们的攻击招式。不过这些新鲜要素实际执行起来的效果并不理想。当然，其中最令人惊喜的要数“龙因子”系统，玩家可以通过寻找各种属性的龙因子来与主角龙一切发动连携之翼（Build-A-Wyrm）。这位游戏角色构建提供了一些多样性，然而游戏莫名其妙的设计让主角龙更倾向于在团队里担任核心治疗，从而限制了该项技能的试用机会。这款游戏最令人印象深刻的部分可能是可以自定义的“幻想乡”（Faerie Village，由《龙战士 2》的城镇发展而来），以及一只充满攻击性并有着浓重澳大利亚（日文版是关西）口音的海豚，以至于让游戏为玩家提供了翻译服务。



《龙战士 3》在某些方面有些让人搞不懂，但它仍然是一款不错的游戏，并且取得了一定的成功。2006 年游戏移植到了 PSP 平台，除了更改画面比例外，还加入了一个全新的钓鱼小游戏，不过该作最初只发行了欧版和日版。



虽然《龙战士 3》在 PS1 平台时期发展受阻，游戏的音乐也很不寻常，但它仍然保留了该系列的核心要素。



《龙战士 4》（Breath of Fire IV）

开发商: Capcom | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1, WIN

《龙战士 4》（Breath of Fire IV）采用了有趣的双视角叙事设计，不仅讲述了龙（Ryu）和伙伴们的旅程，还讲述了半身弗乌尔（Fou-Lu）的故事经历。当主角龙他们一行试图在混乱的局势中力挽狂澜却突遭意外状况的袭来时，游戏一反常态地将视角转到了弗乌尔身上，他从 600 年的封印中属性过来，正打算重返他一手建立的帝国首都。玩家将要控制这两队人马，在摸清二者间存在何种联系的同时深入探索人性的两面性。期间会有古怪的机器人基恩（Ershin，实际上里面是一个人），狗头武士，双枪手等一系列有趣的角色登场。

《龙战士 4》单就机制而言与前作基本一致，但更为完善。游戏的遭遇战依旧采用的是回合制战斗系统，但本作是自初代后第一次可在战斗中更换备选队员。龙召唤系统还是如出一辙，但更容易发动了。角色在一次的可以在战斗中学会敌人的攻击招式，但本作中是要用到防御指令，所以该学习过程更贴近一种策略手段而不再是单纯的浪费时间了。此外，本作还有一个可以在特殊条件造成更多伤害的连锁技系统，武器可以多次攻击或击中所有目标，为它们的使用提供战术权衡。然而除战斗之外，游戏取消了角色的环境技能，因此本作迷宫中的解密环节则少之又少。

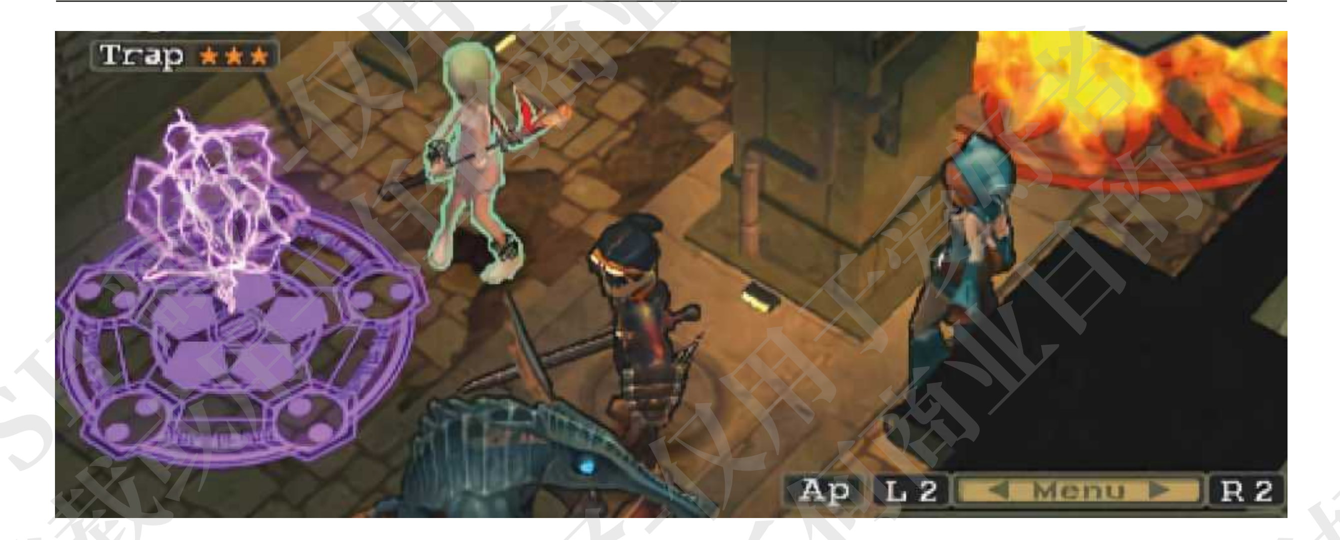
出于平台优势，游戏美工更好的掌握了技术应用，所以游戏看起来和感觉都好多了。虽然某些区域的引导依旧繁琐，但这仍然是一款看起来很棒的游戏，比起 PlayStation 上其他的 RPG 更为古典。视觉风格很好地体现了游戏东西方融合的主题。游戏精灵图和动画也非常华丽。在音乐上，这款游戏融合了西方管弦乐和印度尼西亚乐器风格，在游戏大部分实践中前者与龙小队的主题绑定，后者则与弗乌尔相关；在游戏后半程，随着两队人马越发相近，二者的配乐风格也发生了交换。虽然游戏的开场动画是本作唯一一段使用了动画影片的部分，但也是这款游戏最引人注目的地方。

《龙战士 4》发行取得了相当大的成功，大多数人都认为它比第三款游戏有所改进，但并没有发现它真正脱颖而出的地方。游戏后来为西方市场针对游戏中暴力和酗酒元素的严格审查进行了本地化，并在开场中使用了无字幕的日语对白。尽管如此，《龙战士 4》仍然是该系列中内容最扎实的一款游戏，并且很难在其中找到任何特别不合时宜的内容。





2D 角色和 3D 背景在 PlayStation 上的 RPG 中很常见，但《龙战士 4》无疑是其中最好看的。



《BFV:龙域》（Breath of Fire: Dragon Quarter）

开发商: Capcom | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2

《龙战士》系列总体来说质量还算不错，但缺乏创新。这些原因直接导致了《BFV:龙域》（Breath of Fire: Dragon Quarter）发成了如此多的变革，以至于游戏英文版直接放弃了使用罗马数字作为序列号。

故事发生在一处距离地表一公里深的极大地下掩体中。由于恐惧导致地表毁灭的元凶继续深入地底，没有人敢重返地表，像是“天空”这类概念自然也就被人们认为是神话传说。地下掩体中一个人的社会地位完全由“龙血比例”（D-Ratios）所决定的，“龙血比例”低的人只能被迫住在地下掩体的较低层，生活质量自然也就比较差。游戏主角龙（Ryu）是个“龙血比例”只有 1/8192 的少年，可谓是底层中的底层。他和朋友波修（Bosch）一同加入到了突击队。在他们冒险的旅程中，龙先是遇到了一个长着奇怪翅膀并且不会说话的少女妮娜（Nina），然后又邂逅了抵抗军战士猫女玲（Lin），她必须要带着妮娜前往地表，否则她便会死去。

与系列一贯的设定不同的是，《BFV:龙域》没有大地图，也没有任何自由度。所谓地图也就是一个个由除了脏就是昏暗的通道连接，然后一条路走到黑的废弃工业场所。敌人可以地图上四处走动，如果玩家使用武器率先攻击敌人，就可以在战斗中为我方获得额外的回合。战斗也会在触发时就地开打；游戏战斗呈现出一种 SRPG 风格，敌我双方都使用活动点系统自由移动，并在重策略性的交战中进行攻击。主角团三人各自在战斗中充当着不同的角色——龙是主力输出的战士，妮娜可以给敌人设置陷阱，玲则是远程担当——最大化地利用角色特长也就成了战斗胜利的关键。与此同时玩家也可以在战斗外使用陷阱来削弱或避开敌人。

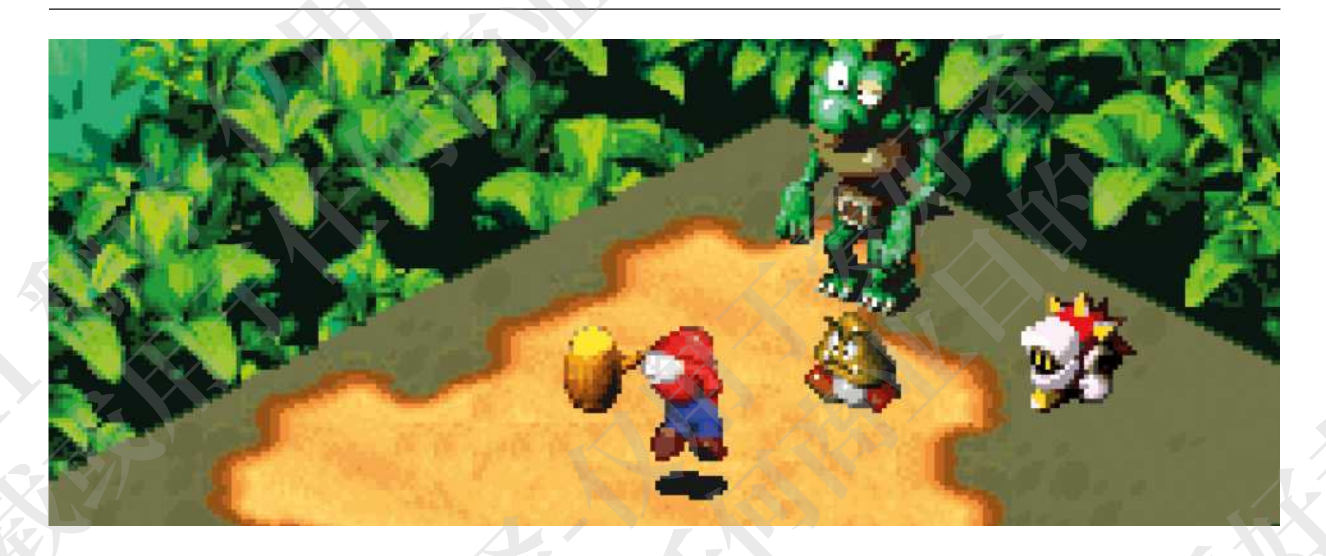




《BFV:龙域》因为与前作风格差异巨大，经常不受系列粉丝待见，但就游戏本身而言，它仍然是 PlayStation 2 上最好的 RPG 之一。

然而玩家在游戏中的真正大敌却是消耗。本作的资源相当有限——Capcom 似乎从《生化危机》等游戏的“生存”元素中获得了灵感。此外游戏中还有一个会持续上涨的“龙血浓度”计量值，当该数值达到 100 %时，游戏就会立即结束了，玩家必须从头开始整个冒险。当玩家四处奔走时，该计量值只会非常缓慢地增长，但当激活了主角的龙之力是则会大幅度地增长，所以还是确保自己能在关键时刻再使用该能力吧。游戏的主线非常短，大致只需要 10 个小时左右即可通关，但可能是考虑到了玩家势必会卡关，游戏中加入了一个叫做“场景复原”系统的东西可以让玩家再重新开始游戏时保留先前的一些元素，而且随后周目中增加额外的过场动画。

崎元仁的配乐让整款游戏的氛围简直无可挑剔。这一款的游戏风格与前作截然不同，让人压抑由令人生畏，以至于粉丝们拒绝承认该作的存在，这也意味着系列的终结，只剩下了一款日本独占的手机游戏。这实属可惜，因为尽管如此，它仍然是 PS2 上最好的 RPG 之一。



《超级马力欧 RPG:七星传说》

开发商: Nintendo/Square | 发行年份: 1996 | 涉及平台: SNES

《超级马力欧 RPG:七星传说》（Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars）可以说是任天堂和Square 的一次梦幻联动，也是《最终幻想》制作人对于马力欧世界及角色的诠释。该作让我们得以一窥蘑菇王国这个当时在非游戏媒介之外（如漫画和动画片）从未被真正深入描绘的世界。故事开始时碧姬公主还是一如既往地被酷霸王所绑架，之后也是按照老规矩发展，除了当马力欧与酷霸王战斗时，一把名叫仲裁（Exor）的活体巨剑横插了一脚，将道路一举摧毁，打散为七颗星星分散到王国各处，而马力欧则需要将其全部找回。游戏包括马力欧在内共有 5 名可操作角色，碧姬公主这次也不再是长期被囚禁的无助少女，而是会加入到玩家队伍中；玩家甚至可以和酷霸王一致对外，共抗大敌。初始队友中还有一个幻想自己是青蛙的云朵男孩以及一个被施加魔法的人偶盖诺（Geno）。

《超级马力欧 RPG:七星传说》在传统的 2D 马力欧横版卷轴与常见的角色扮演游戏的俯视视角之间进行了折衷，采用了斜视等距视角让玩家可以在场景中自由奔跑和跳跃。游戏中浮在空中的宝箱需要马力欧像撞问号砖一样跳起打开，并且经常伴随着简单的平台跳跃挑战。敌人在地图上是可见的，玩家可以找到道具无敌星，变得无敌，并直接穿过他们。游戏画面采用了 CG 预渲染成像，这种表现手法在上世纪 90 年代中期很是流行，而当时的《大金刚国度》（Donkey Kong Country）系列的成功便是最好的佐证。然而由于出色的细节设计和炫彩的配色风格，这种风格在本作中显得并不过时。下村阳子(Yoko Shimomura)充满活力的配乐营造出一种既符合任天堂游戏风格又完全原创的氛围，对话也很有趣，足以掩盖相当浅显的故事。

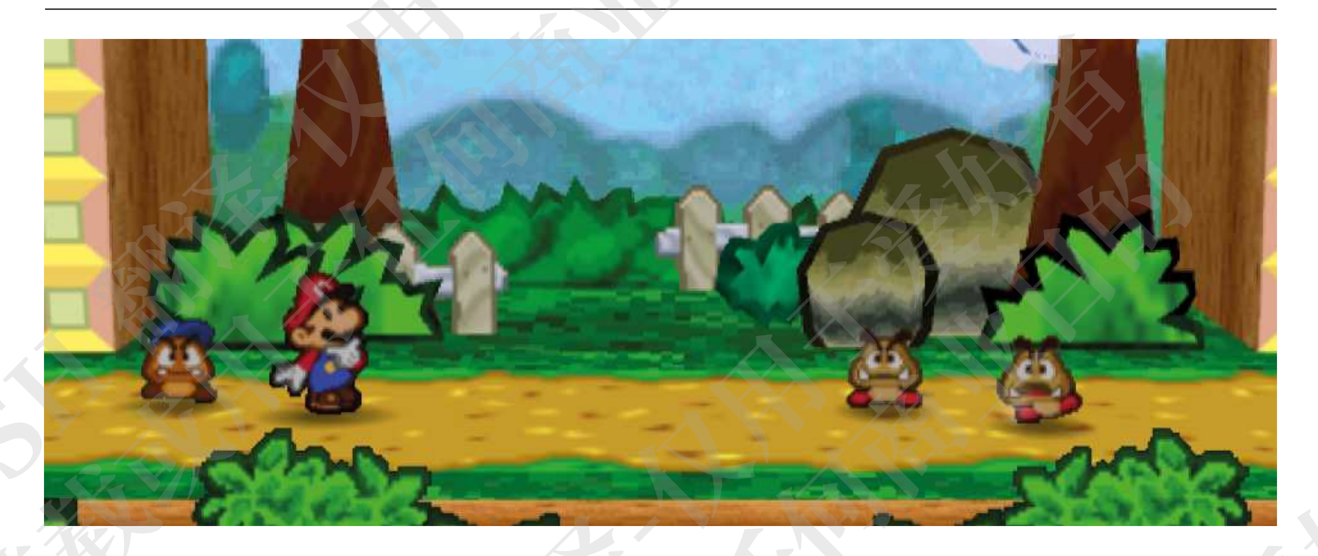


游戏战斗加入了一种基于玩家反映的系统，如果玩家在攻击发动之前的恰当时节按下按钮（如果会处于进攻回合）便会发动额外的攻击并增加招式威力或（如果处于防守回合）发动精确防御。这是一种让回合制战斗比以往更具互动性的聪明做法，乃至在《马力欧》系列后续几款 RPG 中得以延续。魔法和特殊技能会受到共享的“花朵池”大小的限制，玩家可以通过在当前区域练级来提升该项数值。升级后，玩家还可以在提升额外的力量、HP 还是特殊攻击间进行三选一。这款游戏非常适合新手，尤其是战斗结束后敌人会掉回血道具并且有时可以免费治疗这点上。

《超级马力欧 RPG》确实缺少了 SNES 平台上 RPG 的那种恢弘的史诗感，而且在机制上又过于的简单。此外，后续的《马力欧》这一 IP 下的 RPG，像是 Intelligent Systems 开发的《纸片马力欧》（Paper Mario）系列和 Alphadream 的《马力欧与路易吉 RPG》（Mario & Luigi）系列也都对该系统进行了各种改进，但该作仍是一款有趣、巧妙、吸引人且不辜开发者们心血的优秀之作。



电脑渲染的图像肯定可以追溯到 90 年代中期的《超级马力欧 RPG》，但它现在看起来仍然很不错。



《纸片马力欧》（Paper Mario）

开发商: Intelligent Systems | 发售年份: 2000 | 涉及平台: N64

继与 Square 在《超级马力欧 RPG》（Super Mario RPG）取得成功后，任天堂又在 N64 时期动起了“马力欧”RPG 的念头，并与 Intelligent Systems（也就是《火焰纹章》和《高级战争》的开发商）合力打造了这款在该平台上最令人难忘的游戏之一。虽然《纸片马力欧》（Paper Mario）系列在第三部中变成了一款风格迥异的平台跳跃游戏，但《超级纸片马力欧》（Super Paper Mario）和二代的《纸片马力欧：千年之门》（Paper Mario: The Thousand-Year Door）仍然是任天堂最受欢迎并且粉丝热情依然高涨的游戏之一。

本作的美术风格在这方面起到了极大的作用。游戏整体采用了与索尼出品的《啪啦啪啦》（Parappa the Rapper）有着异曲同工之妙的 2D 纸片绘本风格，让整个游戏世界看起来就像是用纸片纸板道具装点起来的一本故事书或是一出舞台剧。游戏用色丰富，画面明亮，比起 SNES 上那版的 CG 预渲染风格更适合用以展现马力欧宇宙。而且游戏设计也要比 N64 上几乎所有游戏都要成熟，虽然画面依旧保持了横版卷轴视角，并且还带有一些简单的平台跳跃，但比起 Square 制作的那版更有种浑然天成的感觉。

让该系列受到追捧的另一个主要原因是游戏将回合制战斗变得更有趣并且再次吸引到了非 RPG 玩家。其中之重便是从《超级马力欧 RPG》继承而来并重新融入到不那么 RPG（奇幻）的背景中的行动指令系统。但相交前作中需要在正确时间按下按钮来增加伤害，本作中玩家则需要在每次行动中输入对应的特殊指令操作。如果要让马力欧跳起来攻击我，玩家需要按下对应按键就会像在其他 RPG 中那样对敌人造成额外伤害，然后是马力欧的第二个基础攻击手段，也就是大锤攻击，需要玩家在释放之前推摇杆保持一定时间不动才能达到上述类似的效果。游戏中每种攻击方式都最大限度的利用了类似操作，玩家也需要花一定时间适应这些特殊的输入方式。

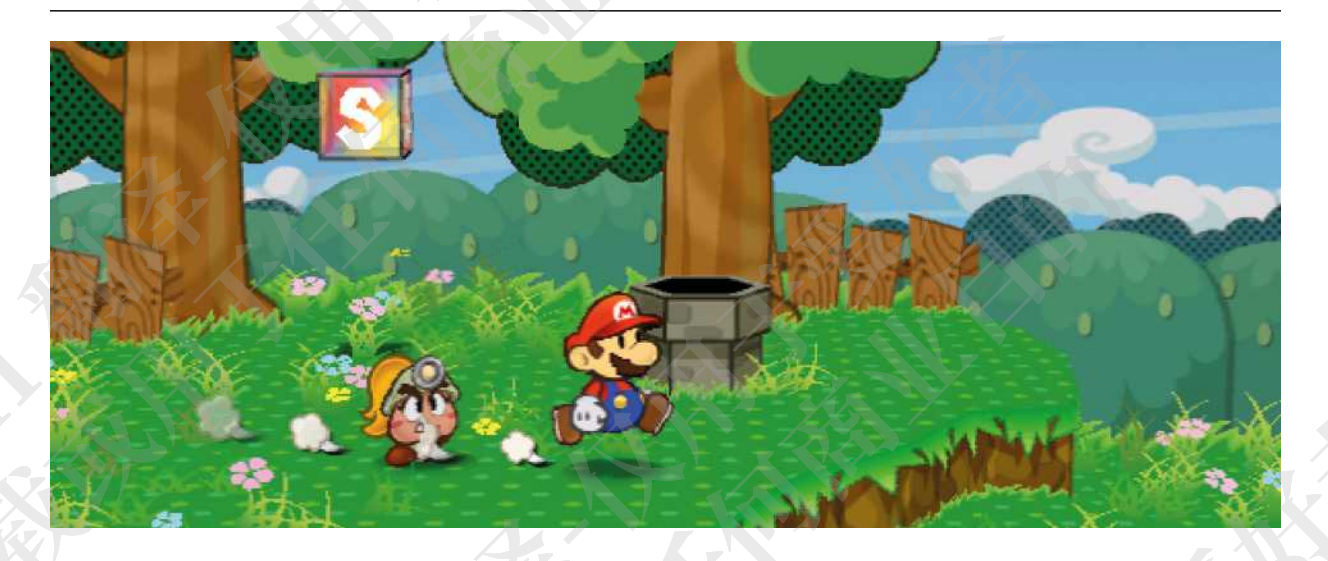




N64 平台上的 RPG 游戏非常稀缺，而《纸片马力欧》则全面碾压《圣魔法记》（Quest 64）等游戏。

《纸片马力欧》的故事相当王道，酷霸王依旧是大反派，但却造成了在本传中前所未有的破坏；故事开始时酷霸王盗走了星之杖（不是《星之卡比》里的那个）并利用其中的魔法让自己天下无敌。在接下来的旅程中玩家需要大战他手下的喽啰，在途中遇见的各种奇怪角色们的帮助下收集星灵来获得反击的力量。这款游戏有着强大的剧本功底，既有着充满戏剧性的故事，又会在恰当的时机插入大量的插科打诨和双关语让玩家开怀大笑。战斗中马力欧总会有一个伙伴伴随身边，而这些友好且充满个性的角色用的往往都是过去敌人的形象（奇怪的是本作中路易吉并不是队友，虽然他确实有过短暂的出场），比如乐于助人的板栗小子（Goombario），就是一个崇拜马力欧的板栗仔（Goomba）；傲娇的布布，就是嘘嘘鬼（Boo ghosts）们的公主，此外还要有一个朋克风的“朱盖木”（Lakitu）。

《纸片马力欧》是一款出色的游戏，特别是对于 N64 这种 RPG 阵容匮乏的平台来说尤为珍贵，尽管相较各方面，它的续作要更好一点，而且更容易被人记住。



《纸片马力欧：千年之门》

开发商: Intelligent Systems | 发售年份: 2004 | 涉及平台: GC

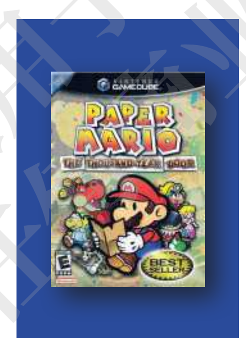
副标题为《千年之门》（The Thousand-Year Door）的系列续作相较初代游戏，在整体架构保持不变的基础上只是对游戏美术进行了一些明显的改进。作为一款 NGC 平台上的游戏，本作有了更高的分辨率，更清晰的画面以及更流畅的帧数，配乐质量也更为清晰。因此这是一款无论是在画面还是音效上都十分出色的游戏。

这次的故事要复杂许多。故事中玩家与一群海盗发生了冲突，这群海盗想到的是隐藏在标题“千面之门”中的宝藏。玩家的冒险启程于无赖镇（Rogueport），这是一座肮脏的港口城市，在它的城市广场上有一个绞刑架，而这玩意自然也不会是什么装饰品。游戏中搞笑的场景比比皆是，比如玩家会遇到一只社恐的库诺龟（Koopa），它家里装饰着碧姬公主的海报，还有一个以摔跤手霍克霍根（Hulk Hogan）为灵感原型的金色大鸟。玩家的搭档甚至也要比前作更有趣，例如超级活泼的寻宝者古贝拉（Goombella），笨手笨脚的库诺帕（Koops）以及轻浮的小老鼠莫斯小姐（Ms. Mowz）。而且这款游戏中甚至有一个经典的跨性别角色（译者：其实是“男大姐”）——幽灵薇薇安（Vivian，该设定只存在于日版中，其他地区版本则没有表现）。而系列其他的角色也在本作中有着更多的描述，比如路易吉也开始了自己的冒险，而且过程更为夸张。碧姬公主依然被绑了票，但在一台暗恋她的电脑的帮助下她也开始自己的逃脱冒险。就连酷霸王也作为一个救场的搞笑角色登场，直到后来玩家才会意识到，它之所以插这一脚完全是为了一些鸡毛蒜皮的小事。

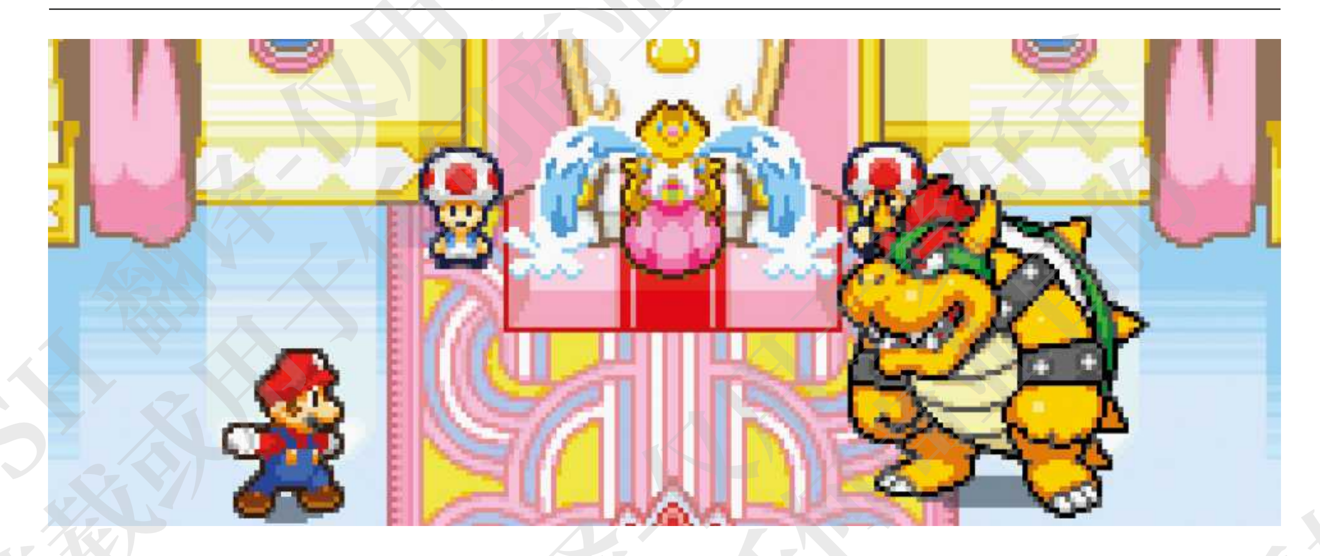
游戏的战斗系统也得到了大幅度拓展，在保留前作的基础攻击指令的同时，还加入了许多不同的指令，其该系统规模变得更庞大。本作加入了一个全新的观众系统，当玩家在战斗中按键时机恰当，舞台下的观众提供星之力来让角色发动更强大的技能，甚至会打赏给玩家有用的道具，但如果玩家攻击发动失败了，反之亦然。游戏还充分利用了“纸片”这一主题，将其转化为了一种探索机制，让马力欧像是折纸飞机一样被折成不同的形状以达成不同的目的。有趣的是，每一种新技能都被呈现为来自邪恶生物的“诅咒”，但实际上它最终都是非常有用的东西。

《千年之门》是一款出色的游戏，也是 NGC 上最好的 RPG 游戏。可惜，系列后续许多的作品都大幅度缩减了 RPG 要素，尽管《超级纸片马力欧》（Super Paper Mario，Wii）哪怕更像是一款平台跳跃游戏，但凭借着其中复杂却有趣的反派，游戏也值得一玩。3DS 上的《贴纸之星》（Sticker Star）和 WiiU 上的《颜料飞溅》（Color Splash）的市场表现更为复杂，两款游戏的故事平平无奇，游戏机制也存在着许多问题，尤其是以卡牌为核心系统的《颜料飞溅》。虽然游戏口碑还行，但销量不容乐观，粉丝们显然对这类改动抱有非议。该系列后来还与掌机上的《马力欧与路易吉 RPG》（Mario & Luigi）进行了联动，但这款游戏本质上还是以后者的框架为主，而不是为《纸片马力欧》而开发的。





游戏的画面很漂亮，音乐很有趣，剧本也很搞笑。NGC 显然不是一台 RPG 阵容多豪华的主机，但该作确实是同类型之中的佼佼者。



《马力欧与路易吉 RPG》（Mario & Luigi）

开发商: AlphaDream | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GBA, DS, 3DS

《马力欧与路易吉 RPG》（Mario & Luigi）系列是一个风格清奇的游戏系列，而该系列的基调正是由与众不同的初代游戏所奠定的。如果说《纸片马力欧》系列是一场天马行空的头脑风暴，那么《马力欧与路易吉 RPG》就像是上世纪 90 年代尼克国际儿童频道(Nickelodeon)的一系列实验性动画片一样，夹带着些许成人笑话并且整体洋溢着一种滑稽、荒谬的氛围。该系列从一开始就由 AlphaDream(而不是 Intelligent Systems)负责，他们决定继续沿用《马力欧 RPG》的思路，并开辟出了一条与之前作品截然不同的发展方向。最终的结果是该系列游戏更多为人所津津乐道的并不是游戏的机制，而是每作的主题噱头以及层出不断的笑料。

GBA 平台上的初代游戏《超新星传说》（Superstar Saga）将咱们得水管工带到新的豆子王国，这是一个被邪恶的女巫盖拉盖蒙娜（Cackletta）及其追随者盖拉柯比兹（Fawful）所占领的古怪的全新国度，而反派二人组中的后者成了系列常驻角色，并且在第三部中作为幕后大 BOSS 出场。能在《马力欧》系列中有幸担任常驻反派，虽然最终难逃被消灭的命运，但这种情况在一些大型游戏系列中还是很少见的。本作采用了回合制战斗系统，玩家要通过 A 键和 B 键分别来控制马力欧和路易吉，而战斗的重点在于回避和反击敌人的攻击。然而，这款游戏也引入了需要两人共同来完成的强大的兄弟攻击。当然了，整款游戏仍是给予指令动作设计的。对于当时已经大热的 GBA 掌机来说，这是一个真正的亮点，这款游戏能衍生出一个系列来也是板上钉钉的事。

NDS 上的续作《超时空搭档》（Partners in Time）进一步扩展了游戏的玩法，让玩家可以在另一个屏幕上控制宝宝马力欧和宝宝路易吉，不过这并没算什么实质性的改变。由于 BOSS 的血量极高致使游戏战斗变得非常困难，最终 BOSS 血量厚到



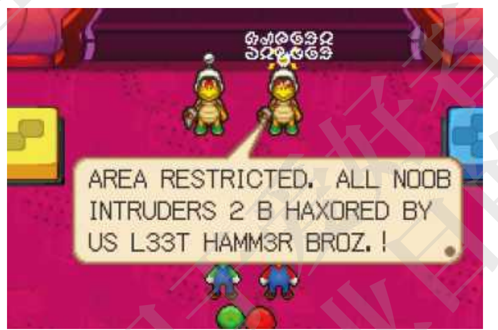


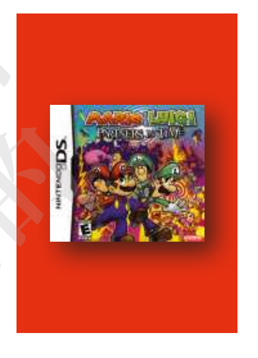
甚至会耗光玩家所有“兄弟攻击”（Partners in Time）道具，这也就导致游戏在美国发行时受到了不少非议。《超时空搭档》（Partners in Time）最引人注目的地方是它天马行空的故事，在这个故事中，毒菇外星人入侵了蘑菇王国，把奇诺比奥抓进异形风格的巢穴中抽取生命能量，把耀西基因改造成半机械的奴隶。退一步来说，这真的很奇怪。这款游戏给人的感觉也有点太像第一款游戏了，而且其中一些新主题也表现的虎头蛇尾，游戏更专注于对于经典老角色的塑造，而不是给玩家带来更多的新鲜面孔，单就这一点可谓是一种退步，所以 AlphaDream 打算在第三部中纠正这一点。

《酷霸王的故事》（Bowser’s Inside Story）作为系列第三作再度回归，故事中酷霸王被盖拉柯比兹诱骗吞下了一种奇怪的蘑菇，让他可以像吸尘器一样吞噬一切事物。马力欧、路易吉和伙伴们最终被困在他的身体里，这也让游戏其中一部分流程发生在他的五脏六腑内，不过里面的地方也不算大。游戏在某些情况下需要玩家控制酷霸王将敌人吸进体内，然后让马力欧和路易吉在酷霸王体内与他们战斗。酷霸王在某些 BOSS 战中也可以巨大化，将 NDS 横过来作为战场击败敌人。

虽然游戏画风与其他的《马里奥》系列 RPG 截然不同，但游戏仍然保留了系列对于搞笑角色的偏爱。盖拉柯比兹也是倒霉催的。







该作被大多数粉丝认为是该系列最好的游戏，并且让盖拉柯比兹与系列经典的怪诞风格故事再度回归。这也标志着酷霸王在《马力欧》系列中的地位越来越重要，因为它在后续的两款游戏中依然扮演核心反派，而不是可有可无的搞笑角色。该作也是另一款能充分利用 NDS 实现其疯狂创意的游戏，能成为系列之最也是自然而然的事。

3DS 上的《梦境大作战》（Dream Team）则延续了这种创造性，让路易吉成为主角，在游戏大部分流程中玩家都要在他的梦境中冒险，利用 3DS 陀螺仪倾斜功能控制路易吉大军与敌人作战，这让更多充满创意的行动指令得以实现。利用了梦境的优势操作路易吉也使得本作的谜题趣味十足。任天堂在重点宣传的“路易吉年”发行了这款游戏，该作也可能是系列中最具创意的一作。在之前的系列作品中，我们这位水管工一直都是个被人忽视的搞笑角色，但这款游戏成就了他。

该系列的最后一款正统续作是 3DS 上的《纸片马力欧 MIX》（Paper Jam），也就是那款与《纸片马力欧》的联动作品，只可惜生不逢时。本作很少表现这两个游戏系列中的原创角色，充其量就让“纸马”中存在感不高的《贴纸之星》里的角色客串一下，而游戏机制也只是简单地贴合一下贴纸的主题（主要用于解谜），基础的《马力欧与路易吉 RPG》战斗机制则几乎没有任何新的变化。因此本作既没能让满足系列粉丝又让游戏的口碑两极分化。而在这两大有趣的游戏宇宙联动中，只有酷霸王笼络了一票粉丝。这款游戏应该紧接在《千年之门》和《纸片马力欧》之后发行，但很遗憾它并没有。值得注意的是，本作是在前作发售的两年后便发行了，而这是在《超时空搭档》之后系列从未出现的情况，所以可以肯定这两款游戏都是仓促完工的。

自那以后，系列便再也没有一部真正的续作问世，但《超新星传说》和《酷霸王的故事》分别在 2017 年和 2019 年在 3DS 上推出重制版并且都增加了一个额外的模式，使用一种独特的机制来讲述关于酷霸王小兵们的番外故事。总的来说，这是一个伟大的游戏系列——哪怕是其中最差的一作也有着出色的喜剧故事以及有趣的游戏机制。

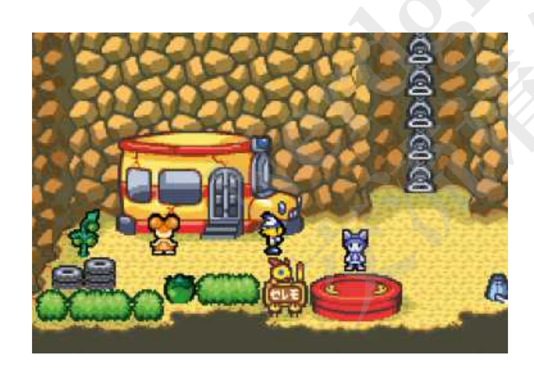
在初代《马力欧与路易吉 RPG》之前，AlphaDream 公司推出过一款仅在日本 GBA 上发行的 RPG《番茄酱王国大冒险》（Tomato Adventure） 在这个世界上，有一个地方叫做番茄酱王国。然而，那些不喜欢西红柿的人被迫住在郊区的一个叫 Cobore 的村庄里，直到他们“悔改”为止。主人公是一个名叫德米尔（DeMille）的男孩，他就是这些被抛弃的人中的一员。有一天他的女朋友被国王绑架，他才不得不穿越这片大陆并直面六名超级之子。游戏的战斗系统可以说是前文中的设计原型，每件装备都会有一个需要玩家做出的对应操作（点击蓄力槽、狂按按键什么的）才能造成额外的伤害。游戏非常简单，但游戏的对话和美术风格极其怪诞。

其中搞笑的故事情节以及基于反应的战斗系统都延续到了《马力欧与路易吉 RPG》中。藤冈千寻(Chihiro Fujioka)可谓是联系这几大游戏系列的核心人物，他在 XtalSoft 担任作曲期间参与过《魔蜥》（Lizard）等游戏的开发。后来供职 Square 其中便指导了《超级马力欧 RPG》；在离职并加入 AlphaDream 后，他制作了《番茄酱王国大冒险》并参与设计了后续几款《马力欧与路易吉 RPG》。

《超时空搭档》让马力欧兄弟与婴儿时期的自己组队创造了一些关于时空旅行的恶搞桥段。

译者注：《番茄酱王国大冒险》曾是神游公司计划引进中国市场的代表游戏之一，然后随着 GBA 在中国的推行告吹，这几部已经汉化了的游戏随即被取消。幸运的是该中文版 ROM 在 2019 年被爱好者发现得以重见天日。

《番茄酱王国大冒险》作为《马力欧与路易吉 RPG》的前身，二者都是由同一家公司和任天堂合作开发制作的。







Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com



《格兰蒂亚》（Grandia）

开发商: Game Arts | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SAT, PS1, WIN, NSW

Game Arts 凭借《露娜》（Lunar）系列收获颇丰，但还是不得不让联合开发商 Studio Alex 从中分一杯羹。于是二者最终爆发了争执，不过考虑到此事之后促成了 Game Arts 自家原创 RPG 系列《格兰蒂亚》（Grandia）的诞生，也未尝不是一件好事。

初代《格兰蒂亚》的舞台位于一个正在经历工业革命的世界中，蒸汽动力的发现使得新型交通工具的诞生成为可能。主人公少年贾斯汀（Justin）和青梅竹马的少女丝（Sue）梦想着有朝一日能穿越已知的世界边界，也就是故事中一堵被称为“世界尽头”的宏伟高墙。他们在赏金猎人菲娜（Feena）的帮助下成功穿越了这道屏障，但这只是一切的开端。他们发现墙的对面还有一个社会存在，届时他们还遇到了一个邪恶的军事组织，该组织致力于挖掘古代文明的遗迹将其技术挪为己用。

《格兰蒂亚》借鉴了《露娜》系列的成长冒险故事，甚至直接用了后者中许多的桥段设计。游戏更注重角色的塑造，特别是在幕间就餐的场景中，会让角色们互相聊天。索尼负责了本作的英文版翻译，然而翻译和配音的质量是真的比不上 Working Designs 的水平，但配音演员个人魅力依旧得以表现。游戏采用了 3D 建模加 2D 精灵图的方式呈现画面。但整体看起来乱糟糟的，糟糕的视角切换以及令人抓耳挠腮的迷宫设计，让游戏探索过程显得异常糟心。岩垂德行的配乐，尤其是本作的战斗音乐比前作有了更显著的进步。

而战斗正是该系列每一作最大的亮点。游戏将《露娜》系列中的随机遭遇战改为让敌人在地图上变得可见，并且将前者的战斗系统与《最终幻想》（Final Fantasy）系列的动态时间战斗系统元素



（Active Time Battle System）融会贯通便有了本作。战斗中的敌我双方每回合行动顺序都会显示在画面底端的进度条上。命令执行时都是实时进行的，玩家可以很清楚地知道位于进度条上的敌人合适行动，从而更好地制定相应的对策。当轮到我方行动回合，时间会暂停，让玩家能选择战斗指令。每名角色都会有连击（Combo）和迅击（Critical）两种攻击模式，前者可以造成多段的伤害，后者则可以使用单次的快速攻击。从下方的行动进度条中可以看出，在选择指令和实际执行之间存在着一个短暂的延迟。如果玩家趁着这段时间打出暴击，就可以击晕敌人并让其失去当前行动回合。相应的，敌人也可以趁玩家不注意发动一样的行为。游戏中还有许多针对特定角色的特殊攻击以及魔法咒语，玩家可以通过装备附加效果获得这些技能，并通过反复使用而得到强化。施放魔法所需的时间甚至比任何一种攻击都要长，这也让使用者更容易受到攻击。



虽然游戏间并没有直接的联系，但无数事实证明，《格兰蒂亚》就是《露娜》系列有着更好战斗系统的精神续作。



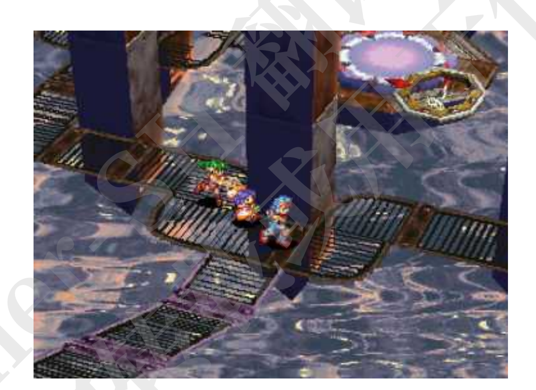
贾斯汀和菲娜可谓是一堆充满魅力且浪漫的情侣，甚至比《露娜：银河之星》中的亚历克斯和露娜（这对主要是主角压根不说话）更有趣。

因此玩家每次做出一个行动指令前都必须思考再三，注意角色的攻击速度和范围以及每回合需要承担的一些风险。根据具体情况，如果玩家能够毫发无损地结束战斗的话，游戏就会奖励玩家额外的经验以及专属的胜利主题曲。只不过晃来晃去并且频繁缩放焦距的镜头视角进一步增加了战场的混乱度以及战斗难度。角色每次发动攻击都伴随着破碎的音效，被杀死的敌人也都会在硬币和破碎的多边形中爆炸。总的来说，本作战斗确实很吸引人，而且考虑到所有内容只需要玩家在菜单中选选指令就可以实现，这些无疑是一个加分项。

游戏在国际上发售之后，《格兰蒂亚》被认为是世嘉土星上主机完全可以与索尼 PlayStation 上的巨作《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）扳手腕的游戏。这是一个非常不公平的比较，因为它们不仅是两款截然不同的游戏，而且《格兰迪亚》的预算也要少得多。游戏只用到了两张 CD ROM，而且 CGI 过场动画并不是特别令人印象深刻。相较之下所谓“竞争对手”所能提供的却是一系列完全经过精心编排的音乐（虽然不算多），大量的角色配音以及更迷人、更容易理解（但经典）的游戏剧情。

《格兰蒂亚》后来被移植到了 PlayStation 上并在该平台上发行了英文版。该版本在一定程度上牺牲了模型纹理细节以及其他只能在世嘉土星上实现的效果，倒是继承了原版因机能导致的缓慢运行速度。不过该版本说到底仍是一款素质不错的移植版游戏。该版本同时也没有数字博物馆，这是一盘土星独占的赠品光盘，其中包括大量设定集，以及一些独占的地下城。

《格兰蒂亚》后续游戏沿袭了《最终幻想》的路线，系列每作无论角色还是背景都会进行大换血，除了 GBC 上的衍生作品《平行的旅途》（Parallel Trippers）。这款子供向游戏的故事中，主角是三名来自于日本的小孩，他们穿越到了格兰蒂亚的世界并与贾斯汀、菲娜和丝一起冒险。从游戏画面上看，本作更像是 8 位机时代的《勇者斗恶龙》，尽管游戏竭尽全力尝试复刻《DQ》的战斗流程，但二者强度非同日而语。游戏中也实实在在地设计了一些基于谜题的迷宫，而玩家则可以通过跳跃来一些障碍物，并且游戏中还有着大量可玩的角色。









《格兰蒂亚 2》（Grandia II）

开发商: Game Arts | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC, PS2, WIN, NSW

初代《格兰蒂亚》讲述的基本上是一个有关成长的故事，但游戏在续作中确实增添了些青少年的焦虑感——就是那种更压抑，且与之年龄不相称的成熟。游戏新作是个完全脱离了初代的新故事，玩家控制的是一个没这么见过世面（姑且算个雇佣兵）的年轻人里特（Ryudo），他受派遣去执行一个看似简单的任务，护送女祭司艾蕾娜（Elena）前往参加某个仪式。然而马上就遇到了意外，邪恶的黑暗之主瓦尔玛（Valmar）因未知原因复活，其力量波及了整座小岛，与此同时艾蕾娜遭到了恶灵的附身，让她在晚上会变成张有翅膀的恶魔米蕾妮娅（Millenia），她的性感泼辣和原身体主人的温柔形成了鲜明对比。

大体上来讲，整个游戏的故事还算过得去，尤其故事用的还是那种“教团一直是幕后黑手”的 JRPG 老梗，不过即便是这已经被用了不知道多少遍，但有几次是让玩家可以进入最终 BOSS 与之最后一战的呢？由于故事氛围算不上轻松，本作角色的魅力也不如初代，这些角色包括有个讨人厌的叫罗安（Roan）的小男孩、高大的野兽人马雷古还有一个机器人少女逖奥（Tio），但没有一个角色像前作中贾斯汀（Justin）、丝（Sue）或菲娜（Feena）那般讨人喜欢。虽然本作的翻译比初代好不到哪去，但由很多知名配音演员参与的配音质量要好上不少。就比如凯姆·克拉克（Cam Clarke ）帮助进一步塑造了里特愤世嫉俗、善挖苦的个性，并让他最终成为一个真正的英雄。

《格兰蒂亚 2》作为 Dreamcast 和 PS2 时代的首批 JRPG 之一，尽其最大努力展现了平台的机能。现在变成了 3D 的游戏更有利于战斗的设计，更能让其展现出远超前作的戏剧性。游戏尝试在释放某些法术时插入相应的动画演出效果，不过这可能是这款游戏中最过时的设计了。角色模型有眼睛，但没有鼻子和嘴，不过它们在其他方面都很细致，虽说这代游戏色调发生了巨大变化，但游戏的美术还是让《格兰蒂亚 2》独领风骚。这句话也适用于岩垂德行提供的那些更优秀的游戏配乐。初代中的管弦乐风格没了，但取而代之的是一些葡萄牙语的人声主题曲。



除了学习魔法和特殊攻击的途径进行了简化之外，游戏战斗系统本身没啥实质性的改变。但设计都进行了优化，迷宫探索体验要好上不少，还有一个可以帮助玩家前往目标地点的指南针。从游戏玩法的角度来看，《格兰蒂亚 2》相较初代只有一个微小的进步，虽然故事不怎么样，但游戏质量尚可。只可惜后续系列后续推出的游戏未能维持这种基本的水平，并且很快便变得让玩家难以接受。



虽然《格兰蒂亚 2》的战斗系统有了一些不错的改进，但总的来说，游戏失去了一些原作的核心要素。



《格兰蒂亚 X》（Grandia Xtreme）

开发商: Game Arts | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2

由于《格兰蒂亚》系列前两作的战斗系统广受玩家赞赏，因此Game Arts决定冒险尝试制作一款以战斗和地下城探索为主要内容的衍生游戏——《格兰蒂亚 X》（Grandia Xtreme）。

在游戏设定中，人类和类似精灵的阿卡迪亚人（Arcadians）以及形似野兽的哈兹曼人（Hazmans）三个种族共同存在于一个紧张不安的世界。游戏主角是名为伊文（Evann）的人类，他率领一支探险队前往调查被称为“元素暴走”（Elemental Disorder）的灾害现象。游戏大部分时间需要做的就是探索完七座不同遗迹。过了序章会有一系列突然插入游戏过程中老套剧情，其中包含不太讨喜的角色和糟糕对话，令人难以忍受。游戏封底可以看到本作请了多位知名配音演员，包括为伊文配音的迪恩・凯恩（Dean Cain），他曾参演上世纪90年代著名电视剧《露易丝和克拉克:超人新冒险》等作品；然而，在游戏中迪恩・凯恩几乎每句话都大喊大叫，马克・哈米尔（Mark Hamill）和丽莎・洛布（Lisa Loeb）在其他部分表现也不太好。

其他部分也都有所改善，或者至少做出了改变。游戏冒险部分的镜头视角从前作中的俯视视角改为了第三人称越肩视角，并且还在游戏中加入了小地图功能。本作流程也比前作更长、更复杂，需要玩家在迷宫中解决一些简单的谜题。奖励道具仍然以随机掉落方式获得，但如果玩家愿意花费更多时间寻找战利品，则本作提供了一系列随机生成的地下城供玩家挑战。此外，在游戏中设置了一个寻宝器功能，可协助玩家发现附近隐藏的敌人或宝藏。

为了保证战斗的快节奏化，游戏对于诸如战斗速度等方面进行了一些调整。角色个体无法学习魔法，但可以装备具有不同 MP 值的魔法石。从



性能上来看，这意味着玩家可以比前作更频繁地使用魔法，因为他们只需更频繁地换耗尽能量的魔法石即可。此外，在唯一村庄保存进度和迷宫中传送点稀少的情况下，该系统对治疗手段至关重要。同时，新增加合成功能让玩家通过结合元素之力创造新类型的魔法石，并在此基础上增加连击效果（通过连续成功攻击实现）和多名成员连携攻击造成额外伤害等新内容。

本作游戏画面接近于《格兰蒂亚2》，只是角色设计有所下降，但在本作中角色建模终于实现了完全细节化的面部表现。与此同时，为了保持游戏帧数流畅以及快速加载的效果，制作组显然做出了一些妥协。配乐方面仍由岩垂德行负责，各种类型的战斗主题曲依旧优秀如前。

游戏的战斗和迷宫设计确实出色，但从本质上来说仍然相当乏味。特别是在几乎没有剧情的情况下，《格兰蒂亚 X》更像是一个半成品。这并不意味着它是一款糟糕的游戏，毕竟该作确实是为了满足那些偏好老派 RPG 的玩家而设计，但显然这类玩家并非该游戏的目标受众。



鉴于 JRPG 玩家对故事剧情的偏好，因此当《格兰蒂亚 X》将重点从故事内容转移到战斗和迷宫探索部分时，其口碑崩坏并不令人意外。



《格兰蒂亚 3》（Grandia III）

开发商: Game Arts | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

《格兰蒂亚 3》的开场氛围相当轻松，梦想追逐偶像大英雄修密特（Schmidt）上尉脚步的少年由纪（Yuki），最终梦想实现成为了一名飞行员。某天，在他测试飞行器时，意外遇到了被神秘人追赶的少女阿尔菲娜（Alfina）。由纪在成功救下她后，便和对作为他母亲来说过于年轻的米兰达（Miranda）一同协助阿尔菲娜寻找失踪的哥哥。然而，他们很快就陷入了一个涉及几个世纪前几乎摧毁这个国家战争的阴谋中。

游戏的设定与世嘉的《永恒的阿卡迪亚》相似度过高，然而本作的开场仍然出色。游戏继承了初代《格兰蒂亚》中独特的冒险感，尤其是由纪渴望成为第二位征服浩瀚海洋之人这一点更加突出。主角团队中最引人注目的角色无疑是米兰达，因为鲜有游戏让主角与母亲一同展开冒险。不过遗憾地是她早早离开了队伍，在此之后整个游戏剧情完全走向下坡路。无趣乏味的角色、漏洞百出的剧情以及拙劣叙事彻底摧毁了这款游戏所具备潜在魅力。

幸好本作战斗系统仍然富有趣味性。游戏未引入《格兰蒂亚 X》中的众多增强功能或角色培养设定，但确实采用了空中连击系统。玩家在合适时机打出暴击可将敌人击飞到空中，随后队友便可调整位置发动额外攻击，从而造成更大伤害并获取额外道具。与前作一样，尽管是基于回合制设计的游戏，本作也通过巧妙手段赋予战斗过程动感十足的既视感。游戏偶尔会给出建议提示如何通过攻击拖延敌人行动。不过本作平衡性方面感觉上还需进一步调整，特别是 CD2 开场时那场难度陡增的战斗。

本作就画面而言与《格兰蒂亚 2》和《格兰蒂亚 X》截然不同，毕竟究其根本好歹也是 PS2 末期





《格兰蒂亚 3》开局几小时表现不俗，但随着主角母亲离队，剧情就开始走下坡路。

的作品。人物造型得体，环境设计华丽，尤其是开阔地，秋叶、阳光、悠然的音乐，给人一种田园之美。但不凑巧的是这些区域的设计理念与《最终幻想 10》（Final Fantasy X）不谋而合，除了偶尔会出现一些分支道路外整个流程非常线性。这一切对于一款以飞机作为主题的游戏来说显得非常奇怪。战斗配乐质量依旧优秀，只不过开场日本流行乐风格的主题曲虽然通俗有趣，但感觉上与有其他部分格格不入。

《格兰蒂亚 3》为系列这段“烂剧情，神战斗”的旅程画上了句号。尽管相较于《格兰蒂亚 X》，本作更具吸引力，但游戏本身却令人无言以对。特别是当回想起游戏序章的卓越之处时，不禁对这款游戏感到深深的遗憾。唉，它也或多或少地预示着该系列的终结。虽然后来还有一款名为《格兰蒂亚 OL》（Grandia Online）的 MMORPG 问世，但游戏只从 2009 年运营到了 2012 年。



《荒野兵器》/《荒野兵器 F》(Wild Arms: Alter Code F)

开发商: **Media.Vision** | 发售年份: **1996** | 涉及平台: **PS1, PS2**

索尼的 PlayStation 主机在日本早期有着《波波罗王国》（Popolocrois）、《妖精战士》（Arc the Lad）和《荒野兵器》（Wild Arms）三大 RPG 系列，而其中只有《荒野兵器》推出了英文版。这款 JRPG 是由 Media 开发，具有非传统的狂野西部美学并且简洁易懂。

《荒野兵器》系列的背景设定错综复杂。其中包括赋予了游戏西部朋克风格的死亡沙漠星球菲尔盖亚（Filgaia）；由类似精灵种族创造的超古代文明“艾露”（Elw）；神秘的枪械技术“ARMs”；以及融合了印第安人式生灵崇拜与嬉皮士生活的巴斯卡尔（Baskar）部落。玩家需操控沉默寡言的蓝发少年鲁迪（Rudy）、寻宝者杰克（Jack）以及阿德海德王国（Kingdom of Adlehyde）的公主塞西莉亚（Cecilia）三人共同对抗一群意图复活自己首领并摧毁世界的邪魔。

考虑到游戏以其依赖于使用炸弹、钩爪和魔杖等道具解决的谜题而闻名，因此本作可以被视为Neverland公司出品的《露娜》系列的精神续作。尽管谜题难度不高，但其中一些解决思路仍需要玩家动用脑筋。除了常见游戏机制外，本作战斗系统还有许多值得挖掘的细节，每个角色都拥有专属机能和培养路线。例如鲁迪所持武器“ARMs”来自上古文明且神秘莫测，可通过交付吉拉（该系列游戏中货币）给枪械专家进行升级。同时塞西莉亚则可利用纹章脉络释放魔法咒语，然而这项技能需稀有道具纹章书解锁方可使用。

角色还可以装备魔法媒触（Mediums），这种装备能够召唤菲尔佳亚星上的元素精灵，从而提升角色自身各项属性。除外还有一个会在角色攻击或受伤时增加爆发值（Force Bar），以用于发动类似界限突破（Force Bar）的技能。

从画面来看，《荒野兵器》在某种程度上还算





作为 **PlayStation 2** 早期 **JRPG** 这一，《荒野兵器》表现良好，并衍生出了自己的系列游戏。

过得去，但并不足以给人留下深刻印象。2D场景丰富多彩，然而3D战斗画面则显得十分简陋，只有光秃秃的人物建模和粗糙的怪兽模型。设计师伊藤喜彦（Yoshihiko Ito）在主角形象上付出了很大努力，并确立了系列后续主角风吹发、披风加围巾的标准形象。成毛美智子（Michiko Naruke）将口哨、曼陀铃、小号和吉他原声融合到华丽配乐中，这也是游戏狂野西部氛围重要组成部分之一。实际上，许多曲目风格都带有“意式西部片”的特点；游戏开场曲“驶入荒野”（Into the Wilderness）甚至借鉴了里兹•欧特拉尼（Riz Ortolani）与电影《愤怒的日子》（Day of Anger）同名经典即兴演奏曲目。总体而言，初代游戏为该系列打下了良好基础，并且直至《最终幻想7》（Final Fantasy VII）发售前一时风光无两。

该作品于 2003 年在 PlayStation 2 上推出了重制版游戏《荒野兵器F》（Wild Arms: Alter Code F）。游戏采用了续作的游戏机制，对画面进行了调整，并扩展了故事情节，增添了许多细节和个性元素。然而，该作品的画面效果平淡无奇，英文翻译更是差劲至极，因此如果想要玩这款游戏最好选择原版。



《荒野兵器 2》（Wild Arms 2）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

《荒野兵器 2》（Wild Arms 2）是该系列中最成熟、最具野心的游戏之一。然而，由于糟糕的翻译质量，导致叙事变得混乱且有时难以理解。故事发生在一个名为“ARMS”（Agile Remote Mission Squad，紧急任务作战部队）与恐怖组织“敖德萨”（Odessa）对峙的背景下。这个组织试图恶意收购新且工业化程度更高的星球“菲尔盖亚”（Ashley），从而使星球的生态环境再次面临灭顶之灾。主角青年士兵阿斯利（Ashley）、女巫莉莉卡（Ashley）和被称为罪犯的前战争英雄布拉德（Brad）三人是最近加入“ARMS”的新兵。还有“巴斯卡族”少年蒂姆（Tim）、生化人加隆（Kanon）以及吸血鬼玛丽维尔（Marivel），三人后来也加入到了这支小队中，在道德上备受争议、领导着 ARMS 小队的欧文（Irving）指挥下执行任务。

总体而言，游戏故事缺乏紧迫感。对于敖德萨所犯下邪恶行径的描述模棱两可，导致玩家经常难以确定ARMS到底是与谁作战。然而，在这个混乱的故事中仍存在一些发人深省的主题，尤其是对英雄主义进行了深入探讨。该游戏颠覆了个人创造历史理念，并强调了英雄主义的共性，即英雄行为通常出于必要或意外之举，而非所谓勇气。

《荒野兵器 2》中引入了全新的游戏机制，其中有好有坏。最令人惊喜的是大地图导航功能，该功能并非是简单地显示当前位置，而是需要玩家发出雷达信号扫描以显示区域位置。另一个更实用的机制是在战斗开始前提供的规避选项。该机制适用于大多数随机遭遇战，在触发战斗时玩家角色头顶会出现一个白色感叹号，如果玩家紧接着按下 O 键，则可以取消战斗。这款续作还开创了系列无购买治疗道具的先河，改为了让玩家在大地图收集同等效果的果实并加以分配。MP 设定在本作中被取消，取而代之的是“原力”（Force Power，简称“FP”）。每次战斗开始时，角色的 FP 值都与



自身的等级持平。使用魔法并不会消耗 FP，只有 FP 技能才会强制消耗，但代价是玩家不可在战斗之外使用魔法。随着玩家获得的道具越多，在游戏全 3D 的场景中谜题也会变得更复杂，虽说也复杂不到哪去。战斗从观感上要比前作好上不少，虽然模型依旧粗糙，但本作中还是加入了一些诸如从敌人那学习魔法等创新设计。

成毛美智子的配乐十分出色，主题曲《无论身处何方，你将永不孤单》（You'll Never Be Alone, No Matter Where You Go）更是一曲与游戏灵感来源的西部片风格相互照应、经久不衰的铜管乐，而且也不像前作那般那么明显地直接照搬电影配乐。

《荒野兵器 2》进行了一些并不算成功的全新尝试。虽然游戏在某种程度上实现了预期中的后现代与深度，但这些特点仍有进一步发挥的空间。如果能够进行更多优化和改善翻译，《荒野兵器 2》可能会像同样存在缺陷却备受尊敬的杰作《异度装甲》（Xenogears）一样。尽管从目前来看，这款游戏凭借其自身魅力依然值得一玩，但其缺点也是致命性的。



《荒野兵器》的续作迎来自己的“二年级生低潮”（sophomore slump）。



《荒野兵器 3》（Wild Arms 3）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2

《荒野兵器 3》（Wild Arms 3）是前两款游戏中所有经典系列元素的集大成者，可以说是系列最好同时也是最具代表性的一作。

菲尔盖亚星（Filgaia）再次面临毁灭的边缘，其环境甚至比前作游戏中更加恶劣。星球上的海洋已经完全消失，取而代之的是一片无尽的沙漠。我们的四位流浪者主角在一次失败的火车劫案中偶然相遇于同一个车厢内。这群各怀鬼胎的牛仔们最终卷入了一系列关乎生态恢复、文化记忆、人工智能以及一些令人不安的生化恐怖事件。游戏角色和他们背景故事都非常有趣。弗吉妮娅（Virginia）被描绘得深沉又敏感，是一个出色女主角；杰特（Jet）冷酷傲慢，虽说那种非常常见的角色，但却能更好地衬托出其他角色的善良；格洛斯（Gallows）也是一个背景复杂且十分有趣的角色，他懒散但焦躁的个性颠覆了以美洲原住民为原型地形象；克莱夫为人和善贪图幽默，婚姻幸福美满，既是慈祥父亲而且妻儿更是尚在人世。

在本作中，战斗系统得到了改进。从表面上看，角色们现在可以自由移动于战斗画面中，不再像前作那样固定站成一排不动，这使得战斗更具电影感。然而，在游戏实际的战斗机制方面，最重要的改变是所有角色的主要输出方式终于转变为以手中武器为主。此外，“ARMs”的升级也成为了唯一需要考虑的决定物理输出的因素。本作中每个角色都可以通过装备“守护装置”（Guardian Mediums）来使用魔法，并且每个守护装置都有四个法术可供选择，每个角色还有三个可用于装备守护装置的栏位。总体而言，在本作中以角色属性数值为核心设计的魔法变得更加复杂和创造性，并且对于BOSS战至关重要。例如，法术“Valian”可以说是让整个游戏难度下降一个档次的关键因素之一，该法术能够根据角色当前HP与最大HP之间的差来提高攻击速度。



遗憾的是，《荒野兵器 3》的地图导航系统比二代更糟糕。虽然游戏世界地图变得更大，但色调变得单调乏味，任务地点线索模糊不清且位置复杂。尽管游戏画面大部分华丽时尚，展示了该系列优秀美术的持续进步，卡通渲染效果显著，在荒凉腐朽场景中赋予了活力氛围。可惜的是，本作中迷宫和大地图设计缺乏亮点，并使用过度饱和单调乏味的色彩。不过角色模型表现出色。随着游戏推进，玩家所造访的地点也会越来越奇怪直至最后变为诡异的“吉格”（Giger，电影《异形》的美术设计及灵感参考）风。

《荒野兵器 3》是系列前三部曲中最精致的一作，但也是从该作开始，这个系列开始转换方向。也许与该三部曲风格相近的另一部续作被证明是更完善的一作，但《荒野兵器 3》仍然是系列中一个难攀的高峰。



《荒野兵器》系列大部分作品都有受到美国西部片的影响，但没有一作像三代这样更狂热地发挥这一美学。



《荒野兵器 4》（Wild Arms 4）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

尽管保留了系列标志性元素，但减少了”狂野西部“元素的《荒野兵器4》（Wild Arms 4）在所有游戏中最不符合系列基调，转而陷入科幻思维的陷阱。游戏讲述了生活在浮空小镇“希埃尔”（Ciel）中的少年捷多（Jude）的故事。一天，该小镇遭到军队袭击，捷多潜入敌方船舱时发现被囚禁的神秘少女由莉（Yulie）。原来，由莉拥有操控上古兵器“ARMs”的力量，并成为某势力觊觎之物。随后，捷多也发现自己能够使用“ARMs”，于是他们与流浪者阿鲁诺（Arnaud）和拉克薇尔（Raquel）一同前往行星菲尔盖亚寻求保护由莉的方法。这款游戏背景黑暗且荒诞，在深入探讨战后创伤综合症同时展示壮汉用链锯将火车车厢分割成两半等画面。

据称，由于需要与一部最终未能完成的动漫系列相配合，这款游戏在开发过程中时间紧迫。因此，在游戏中可以明显看到许多被删除或缩减的内容，包括场景和大地图几乎被削减了一半，并且过场动画只呈现为 2D 视觉小说式的动态角色立绘。

对于部分玩家来说，本作显然是为青少年用户设计的故事太过动漫化。但游戏还在角色的互动上进行了着墨。主角们会经常在探索迷宫或城镇的过程中停下来聊天、争吵或者是讨论下一步的行动。这是一个充满着活力的团队。在城镇存档点提供的会议选项是本作中一个不错的新增功能，玩家可以选择让小队在此后聚会聊天，或是让捷多和队友进行一对一的交谈。此外这是系列推出英文版配音，不过质量不尽如人意。

在本作中，平台跳跃设计是一个更具吸引力的新设计。虽然难度不高，但能够使游戏世界更加吸引人。游戏视角可以在全景第三人称视角和固定的侧面视角之间进行切换，前者有利于解谜，而后者则适合进行平台跳跃。





《荒野兵器》希望凭借该作为系列寻找新的方向，但并未成功。

游戏的战斗基于HEX（Hyper Evolve X-fire）系统。战斗中玩家角色会被放置在一个以其中一个六边形为中心，其余六个围绕周围构成的棋盘上。发动大多数攻击时，玩家只能选择与角色所处六边形相邻的敌人。角色大多数的魔法都可以在任何六边形格内释放，但每场战斗都会固定设置三个元素六边形，玩家可以借此利用属性相克的原理造成额外的伤害。

游戏音乐还是一如既往的美妙。成毛美智子以作曲的身份再度归来，不过本作中也有甲田雅人和铃木隆太模仿其风格创作的歌曲。本作大部分曲目中仍能看到“狂野西部”风格的印记，但整体音乐更加柔和，与游戏其他元素共同营造出典型科幻（幻想）风格 JRPG 所特有的氛围。

《荒野兵器 4》显然旨在重启该系列游戏，然而这次转型对于该系列来说并不算成功。风格的变化和中等质量的故事并未起到锦上添花的作用，但它可以说是一个受欢迎的尝试。



《荒野兵器 5》（Wild Arms 5）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2

《荒野兵器 5》（Wild Arms 5）可被视为该系列的巅峰之作。游戏发售时正值初代游戏发行十周年纪念，因此本作无处不体现对于系列核心要素的敬意。此外，本作重新拾起了系列标志性的模糊未来主义狂野西部风格，从而比上一作更加忠实于系列初衷。开发过程也非常顺利，使得制作者能够更充分地实现自身理念，并在其中融入更多客串角色和致敬元素。

行星菲尔盖亚上的某一天，一名少女从天空坠落到一座村庄中。这名叫“艾薇儿”（Avril）的少女会失去了所有记忆，脑海中只记得两个单词——“苹果核强尼”（Johnny Appleseed）。发现她的两名当地青年迪恩（Dean）和瑞贝卡（Rebecca）决定帮助艾薇儿周游世界，寻找所谓的“苹果核强尼”。

本作故事由小说家黑崎薰（Kaoru Kurosaki）负责。让一位正统的小说作家执笔似乎对游戏故事有所助益，然而最终成品仍呈现出动漫风格，特别是迪恩那天真乐观的个性。故事核心不再聚焦于生态灾难（至少起初并非如此），而是将重点放在探索菲尔盖亚行星上人类与“维鲁尼”族（Veruni）之间种族冲突的探讨上。此外，游戏故事进展较为缓慢，当玩家在大地图上寻找关于“苹果核强尼”的线索时，任何事件都可能使玩家偏离既定轨道。直到游戏流程接近末尾时，故事核心冲突点才会突然显露，并试图拙劣地将玩家先前在大地图中收集到的所有线索串联起来。但幸运的是，得益于出色的人物设计，本作角色形象十分出彩。随着游戏进展，还会有三名角色加入玩家队伍，并且每个角色都能充分描写，并获得一个得体的人物弧光。角色模型表现力强、清晰明了，并且配音也有很大提升。

本作在前作 HEX 战斗系统的基础上取得了显著进步。游戏中偶尔会出现一些具有复杂机制或通过简单粗暴提升难度的BOSS，但只要玩家熟悉战斗系统，顺利通关将变得轻而易举。与前作不同的是，解谜道具被删除，取而代之的是冰冻弹、爆燃弹和爆炸弹等特殊弹种，它们具有相同的使用目标。此外，在迷宫中使用这些道具进行平台跳跃关卡将成为玩家主要时间消耗点。





《荒野兵器 5》相较于其前作有了明显的改进，尽管除了一些手机游戏外，它将被证明是该系列的最后一款游戏。

该作是系列中唯一一款不由成毛美智子负责配乐的正统续作。尽管如此，在本作一系列优秀的曲目中明显能看到她的独特风格。而负责本作配乐的是以《鬼泣》（Devil May Cry）和《怪物猎人》（Monster Hunter）等游戏系列配乐而闻名的甲田雅人（Masato Kouda），以及主要活跃于动画和手机游戏配乐领域的新人作曲家上松范康（Noriyasu Agematsu）共同创作。

《荒野兵器 5》是由Media.Vision开发的最后一款“正统”《荒野兵器》系列游戏。尽管游戏画面不再具备前作中的独特和缺憾，但仍然保持了该系列的核心精神。虽然可能无法与其“继任者”相媲美，但这部作品向玩家展示了巨大的进步，并为这个经典游戏系列划上了完美句号。



《幻想水浒传》（Suikoden）

开发商: Konami | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PS1, SAT, PSP

作为中国四大名著之一的《水浒传》，在过去几个世纪中被轮番改编。Konami 的《幻想水浒传》系列（Gensou Suikoden，该名称国际版被简化为了《Suikoden》）便是以此为灵感来源。在主创村山吉隆（Yoshitaka Murayama）和河野純子（Junko Kawano）的牵头下，该系列的五款核心游戏的故事都会聚焦于一名主角和他的 108 个伙伴身上，他们经常被卷入到政治阴谋与战争之中，并且历经人间沧桑。游戏世界融合了东西方奇幻元素，并引入了智能拟人化动物和偶尔出现的吸血鬼等不寻常元素。而真正支配世界的 27 个真理纹章之力也是系列许多作品中常见的要素。前两款游戏是 2D 形式（像战斗这类的场景也会带有 3D 元素），因此它们看起来比大多数早期 PlayStation 上的 RPG 更精美。

初代游戏主角 Tir McDohl（尽管玩家可以自定义他的名字）是朱月（Scarlet Moon）帝国将军之子。在觉醒 27 枚真理纹章之一——魂之纹章（Soul Eater）后，主角遭到族人追杀。成功脱逃之际主角加入了反抗军，与堕落的故乡、朋友和家人展开斗争。

为了逐渐壮大一支有生力量，游戏共设有108个可供玩家加入反抗大业的角色。其中大部分角色是作战人员，而其他非作战人员则可以在营地周围执行各种任务。让玩家见证自己的军队从一群杂乱无章的群体成长为一支成熟的军队，确实是该系列最引人注目之处之一。尽管拥有如此众多角色，但他们中绝大多数都具备鲜明个性且令人喜爱。主人公是典型沉默寡言的主角，然而身边的角色却都十分活泼，例如忠诚仆从格雷米奥（Gremio），以及早期加入队伍的两名伙伴弗里克（Flik）和维克多（Viktor）。随着游戏进展，会有新角色自动加入；不过玩家仍需持续寻找其他角色。然而若玩家不掌握要领，则可能永久错过某些角色；而要达成完美结局，则必须集齐所有队友——因此，在进行游戏时最好准备攻略指南以避免错失任何内容。





《幻想水浒传》和《荒野兵器》是 PlayStation 上最早出现的两款优秀的角色扮演游戏，早于《最终幻想7》。

游戏战斗最多允许六人同场且节奏非常快，所有角色需要同时攻击和交换打击。然而，由于角色阵容庞大，游戏装备系统相对简化。玩家可以通过给角色配备纹章来释放法术，且本作中的法术与初代《最终幻想》类似，在每个等级上都有特定使用次数。此外，游戏还包含一些篇幅较短的SRPG玩法篇章，使得玩家能够像猜拳一样指挥自己的部队与敌人进行一对一决斗。

初代《幻想水浒传》的表现不俗，但其最大贡献还是为系列后续作品提供了世界观和人设。想要能够理解后续作品但没必要从本作入坑，不过这代游戏流程相对较短（只有不到 20 个小时），所以你大可以轻松通关本作。



《幻想水浒传 2》（Suikoden II）

开发商: Konami | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1, PSP

《幻想水浒传2》（Suikoden II）的故事发生在反抗朱月帝国（Scarlet Moon Empire）叛乱几年之后，游戏舞台转移到了同一世界观下的其他地区，剧情重点描写了乔斯顿城邦（City States of Jowston）和高地王国（Kingdom of Highland）之间的冲突。男主角罗（Rio），依旧沉默寡言，与他作为高地军新兵的好友乔维（Jowy），遭到上级背叛。随后，两人分别加入了两支敌对雇佣兵团，并逐渐晋升至高位。这是一个扣人心弦的兄弟对抗故事，尽管二者大部分时间相隔甚远，但他们之间关系变化成为本作故事中重要组成部分之一。

本作主角的妹妹奈奈美（Nanami）在初代游戏中扮演着与格雷米奥（Gremio）类似的角色，都是闷油瓶主角的对手，也正是这些角色让《幻想水浒传 2》变得特别，甚至超越了核心主角。正是这些角色使得《幻想水浒传2》变得特别，并超越了核心主角。初代游戏中许多角色也在本作中回归，如弗里克（Flik）和维克多（Viktor），同样在雇佣兵团中扮演着与前作相似的角色。正是通过本作，《幻想水浒传》丰富了游戏世界观并重新审视了初代一系列事件之后发生了怎样的变化。（玩家也可以在本作中导入初代游戏的存档，从而让初代主角加入到自己的队伍中。）然而，本作讲述一个完全独立的故事，因此可以单独进行游玩。来自游戏世界各地的其他角色使得探索内容比前作更为广泛。这种类型的世界观架构使《幻想水浒传》更像一个奇幻小说系列，而不仅仅是常见 JRPG。

卢卡·布莱特(Luca Blight)在本作中担任大部分时间的反派角色，他是一个极度疯狂、贪婪的狂人，在主角身后一路追击，试图摧毁所有阻碍。他同时也是一个设计非常出色的最终BOSS，在与他战斗时玩家需要投入整支军队，让士兵们接连不断地前进。然而这场战斗只发生在游戏中途，即使将卢卡·布莱特击败，战争仍未结束。因为引发战争的从来不是所谓的个别反派角色，而是更深层次的问题。正是这种成熟度使《幻想水浒传》与其他 JRPG 有所区别。但游戏在这方面只能说是浅尝辄止，并且有些轻率，尤其是某一章节玩家甚至可以招募一只鼹鼠作为队友。



游戏充分展现了其在叙事方面的优势，并且表现出色。与初代游戏相比，本作虽然没有太大变化，但角色美术更加精彩，配乐更加丰富，游戏时长也有所增加。如果玩家能够招募全部 108 个队友，则将迎来JRPG历史上最佳结局之一。然而，在这个过程中若没有攻略指引可能会相当困难，尤其是某些角色一旦错过就无法再次招募。

《幻想水浒传 2》在面对《最终幻想 8》的竞争压力下登陆北美市场，初期销量不佳。然而，该游戏卓越的口碑最终使得粉丝们发现了这款当时最优秀的RPG之一。



1999 年在北美发行的《幻想水浒传 2》在一众知名角色扮演游戏的夹击下略显颓势，但随着时间的推移，它已成为最伟大的游戏之一。



《幻想水浒传 3》（Suikoden III）

开发商: Konami | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2

作为系列首款登陆 PlayStation 2 平台的游戏，《幻想水浒传 3》（Suikoden III）在两个关键方面进行了重要改进。首先，本作采用全新的三维画面，尽管环境和人物模型相对简朴，但成功地呈现出画面质感。其次且最重要的是，游戏摒弃了前作中常见的“，闷油瓶”主角形象，并突出展示了三位性格独特且各不相同的主角。而在所谓“三位一体视角”（Trinity Sight System）设计中，游戏充分揭示了大陆上三个主要势力之间角色发展在不同章节内得到完整刻画。

故事主要讲述了草原部落（Grasslands tribes）和泽克森联盟（Zexen Confederacy）在经历多年冲突之后，最终达成停火协议。然而，局势很快急转直下，因为哈莫尼亚神圣王国（Holy Kingdom of Harmonia），企图入侵大草原，一直等待着战争再度爆发。故事的主角分别代表了各个势力，包括草原部落首领的儿子雨果（Hugo）、泽克森联盟的女骑士科瑞丝（Chris），以及莫尼亚神圣王国雇佣兵首领戈多（Geddoe）。起初他们关系紧张，但最终决定合作寻找传说中能够支配焰之纹章的火之获选者。

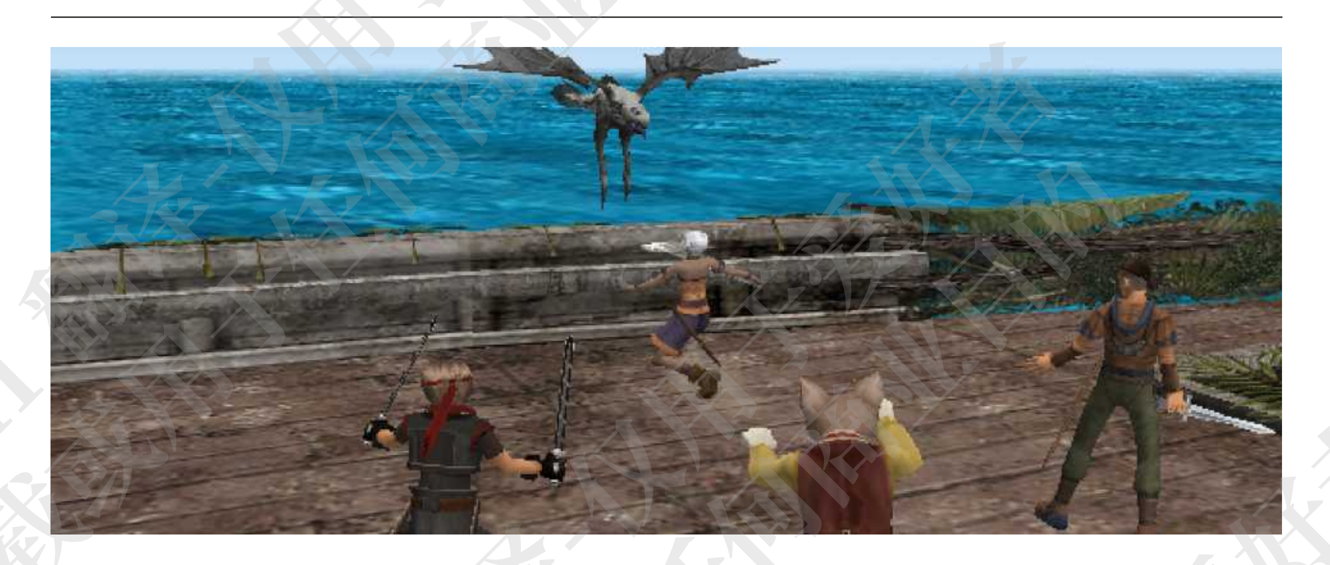
世嘉的《光明力量 3》（Shining Force III）曾尝试过类似的多视角叙事机制，但本作的故事和角色更具吸引力。雨果是那种典型的英雄形象，但他的同伴乔中士（Sgt. Joe）则是一个暴躁的话痨，但也是整个故事中最受欢迎的角色。科瑞丝有很多吸引人的地方，但她在故事中更多是偏男性化的描述。三国背景也让配角们大放异彩，尤其是格多的手下们。此外游戏还有一一个可选择的第四主角托马斯（Thomas），他会充当玩家军队成立后大本营的守门人。虽然他并非是故事的核心角色，但他在充实冲突不断的日常剧情的过程中起到了同样重要的作用。与前两作不同，本作只有一个结局，但如果玩家集齐了全部队友则会开启一个由敌人作为主角的额外章节（其中还有一个由小狗作为主角的搞笑故事，倒也挺可爱的）。Konami 后来推出了一款《幻想水浒外传》（Suikogaiden）的衍生游戏，这是一款以前作热门角色作为卖点，补充了二代到三代之间剧情的视觉小说。



《幻想水浒传 3》的战斗系统可谓是本作的一个不足之处。在游戏中，角色以两两配对形式组成同一单位，因此玩家每回合只能下达三次命令，而非每个角色都可以独立行动。这种设计或许可以节省时间，但也会使玩家感到无法完全掌握角色的操作权。此外，游戏中大多数迷宫由单调乏味的通道构成，玩家经常需要控制不同主角在同一区域内进出，并且还要忍受多余的随机战斗。游戏大地图已不再是一个可供探索的区域，而只是一张用于选择目的地的地图。总体来说，《幻想水浒传 3》剧情和文笔与前作一样优秀，但无疑被其玩法上存在的缺憾所拖累。



《幻想水浒传 3》的多重视角为游戏的战争主题增添了比大多数 RPG 更微妙的优势。



《幻想水浒传 4》（Suikoden IV）

开发商: Konami | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2

作为《幻想水浒传》系列的缔造者之一的村山吉隆(Yoshitaka Murayama)，在《幻想水浒传 3》的开发末期选择了离开 Konami，该系列的开发工作则交由了另一位主创河野純子(Junko Kawano)负责。因此《幻想水浒传 4》（Suikoden IV）延续了前作中的许多变化，游戏主角再次变回了“哑巴”，经典的战斗系统也在本作中得以回归，只不过玩家这次只能上场 4 名角色而不是以往的 6 名，并且敌人的数量也进行了缩减。河野純子初代游戏中担任美术设计时的画风也在本作中回归，不过在这十年中有所改进。然而本作却是一个发生在初代《幻想水浒传》整整 150 年前的前传故事。故事开始时，主角（默认名字是拉罗斯- Lazlo）和他的朋友斯诺（Snowe）同为保护岛屿国家免受库鲁克族（Kooluk）袭扰的骑士。一次偶然的机会拉罗斯继承了最为危险的罚之纹章，之后他被驱逐出了祖国，并最终在奥贝尔国(Obel)中担任指挥官，继续抗击库鲁克。

剧情尚可——具备独特的航海主题和引人注目的海盗元素，还新增了一些全新的兽人伙伴，如猫人和狗头人。然而，也存在一些不足之处。由于故事发生地与前作相距甚远，除了圣人珍妮和时间旅行者薇姬等看似没法死去的角色外，几乎没有与前作相关联的角色出现。斯诺在故事中被塑造成《幻想水浒传 2》中乔维那样的主角故友，并最终都在战斗中被敌方俘虏。然而，在剧情中他表现得像个被宠坏且善妒心重的小孩子，这使得玩家很难对他产生同情。游戏叙事节奏也有待改进，尤其是前半程拖沓，并且流程过于简短，给人以半成品之感。





由于主创之一的离去，《幻想水浒传 4》可谓是系列的一个滑铁卢。

游戏几乎完全发生在海洋上，整体呈现出轻松明快的航海氛围。战斗场景也都设定在舰船上，并且节奏适中。然而，除此之外，整款游戏可谓瑜不掩瑕——与《幻想水浒传3》相比，其风格迥异且角色模型更为欠佳、动画突兀、场景粗糙。部分过场虽有配音，但质量仍待提升。游戏的大地图几乎全是水路，不仅又大又荒颓，而且玩家的船只也移动得非常慢(即使你使用快进功能)，也就导致期间随机战斗不断。再加上被简化了的战斗系统，让整款游戏的玩法彻底无翻身之日。虽说有趣的队友让游戏不那么无聊，但即便是最宽容的系列死忠粉也会认为本作是主系列游戏中最差劲的一部。

在本作发行不久之后，Konami 发行了《幻梦狂想曲》（Suikoden Tactics）。虽然该作有着截然不同的主角阵容，但故事地点和时代乃至部分配角都与 4 代一样。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com



《幻想水浒传 5》（Suikoden V）

开发商: Konami | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2

I在《幻想水浒传》系列的第五部作品中，玩家将要扮演法雷娜王国（Falena）的王子（游戏默认名为弗瑞加多- Freyjadour）。由于女王在使用“太阳纹章”的过程中逐渐陷入疯狂，导致其对国民施行了残酷迫害。因此与女王敌对的贵族们接机将其推翻，一国公主在这一过程中遭到了绑架。王子与他的随从逃出了升天，开始筹建一支军带来夺回自己的家园并在这过程中弥补女王犯下的过错，而这个国家也因此陷入了内乱。

Konami似乎意识到了第三代和第四代之间转变所带来的一系列负面影响，因此本作在画面和质感方面都极为接近 PlayStation 上最初两部游戏。这表明游戏战斗系统回归了传统的第三人称越肩视角的六人制小队，并且探索时画面也恢复了俯视等距视角。游戏还几乎完美地再现了旧界面的外观和感觉。

本作故事也很精彩，里面充斥着战争、悲剧、背叛和政治阴谋等多种元素，总之就是《幻想水浒传》系列最擅长的那一套。本作同样也是一部前作作品，由于游戏故事发生在初代之前几年，因此与《幻想水浒传4》相比，本作更贴近系列核心故事和世界观。角色塑造尤为出众，特别是乔治・普赖姆(Georg Prime)，他原本只是《幻想水浒传 2》中的一个小配角，在本作中却是王子麾下的骑士之一。游戏进行了一系列微调，使得角色能够在战斗中采取不同队形，并可以替换候选队友参与战斗。由此改变成实时战斗而非回合制。

本作在故事方面可能是系列自二代以来最出色的，然而其他方面存在一些令人失望之处。首先，在游戏的节奏上，特别是在开头部分，非常缓慢。玩家大部分时间都花费在了漫无目的地穿越空旷的大型区域，并且需要几个小时才能真正进入游戏内容。即使之后也比前作更加缓慢和冗长。此外，由于技术问题，游戏在进入房间或载入繁多的随机战斗时都存在明显的加载时间。



相较于 PlayStation 2 时代，角色模型得到了显著改进，故事场景也配备了更出色的动画和配音。然而，游戏其余部分因为重复使用的贴图和柔和的调色板显得十分丑陋。此外，在游戏中无法移动摄像头除非放大视野，这使得寻路变得异常困难，尤其是制作人还特别喜欢在视觉盲区里藏东西。

经费的限制显然对《幻想水浒传 5》产生了影响，但这款游戏确实成功地保留了该系列大部分核心要素，使那些对其不足持宽容态度的玩家发现它是该系列中综合素质最强的一款。然而，在 PlayStation 2时代之后，该系列开始朝着不同的开发方向转变，并逐渐疏远了老玩家。



各种各样的技术和设计问题在某种程度上削弱了这款本应是系列最好的游戏。

《幻想水浒传：黄道十二宫》（Suikoden Tierkreis）

开发商: Konami | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

与许多长线经营的游戏系列一样，Konami 也在为如何延续《幻想水浒传》系列上想破了脑筋，尤其是在系列创始人之一离开之后，该系列游戏就一直陷在停滞不前的窘境中。因此，这款面向儿童和青少年用户的 NDS 掌机游戏《幻想水浒传：黄道十二宫》（Suikoden Tierkreis）应运而生。开发商希望通过这款游戏能够吸引那些没有玩过前五部作品的玩家，并顺势重启整个系列。

本作的故事始于年轻人西格（Sieg）意外发现一本可以洞悉多元宇宙存在的书。当他离开村庄时，他和朋友们遭遇到一个名为“秩序”的狂热宗教团体，该组织对命运和宿命抱有强烈信仰。剧情由曾负责《幻想水浒传 5》剧本的津川一吉（Kazuyoshi Tsugawa）编写，虽然仍有可圈可点之处，但与前作相比在剧情上存在较大差距。

游戏采用了2D背景，虽然效果出色，但角色模型有些卡通化。从4个出战角色到敌人数量的削减，在许多方面本作与《幻想水浒传4》非常相似，但至少玩法和观感仍然经典。游戏音乐依旧十分出色，但配音无论是表演还是音质都不尽如人意。因此，就其本身而言，这款游戏非常精彩，但充其量只能算个不完整的《幻想水浒传》游戏。





本作引入了平行时空的可能性，虽说是个不错的设定，但并不符合系列的基调。

《幻想水浒传：百年交织》（Genso Suikoden: Tsumugareshi Hyakunen no Toki）

开发商: Konami | 发售年份: 2012 | 涉及平台: PSP

制作《幻想水浒传：黄道十二宫》（Suikoden Tierkreis）时 Konami 显然仍在摸索阶段，不过至少他们做出了一款相当不错的游戏，否则系列早就没了。而 PSP 上的续作《幻想水浒传：百年交织》（Genso Suikoden: Tsumugareshi Hyakunen no Toki）就不一样了。该作故事发生在前作提及的其中一个位面当中。为了对抗来自恐怖世界的魔物“畸胎-法尔玛”（Teras Falma），三名主角被传送到了 100 年以前。玩家需要穿越于三个不同的时代，招募各种角色（其中包括主角们的先祖）进行反击。通常情况下，现代时空中遭遇的问题只需要穿越后过去两个时代便可以解决。

本作画面改为了全 3D 效果，而且相当不错，比起 PS2 时期要好上不少。然而相较《黄道十二宫》，本作则更不像系列游戏该有的样子。随机战斗被取消，6 人制小队虽然回归，但战斗系统改为了在 3*3 的网格中进行，并且角色可以组合进行联动攻击。游戏仍然有 108 将星可供玩家收集，但其中可操作角色的比例相交前作被大幅度缩减；严格来说有些角色其实已经死了，只是以名字的形式登场。本作并没有前作中的战争主题剧情，玩家甚至不能在自己的基地周围走动。这款游戏感觉上更是 Konami 把《幻想水浒传》的名头按在了一个毫不相关 JRPG 上，只是东拼西凑了一系列系列相关元素然后草草了事了一样。哪怕单就游戏本身而言，它也不是很好——由于视点问题，在迷宫中寻路非常费劲；时空旅行设计很烂并且执行起来也很差劲。游戏在日本遭遇到冷落，Konami 因此未将其翻译成英文版。

这也意味着《幻想水浒传》系列的终结，尽管系列创始人在 2020 年宣布制作一款名为《百英雄传》的精神续作，但最终成果扔拭目以待。





这款这涉及了时空旅行的系列最后一作，甚至不如 NDS 上的《黄道十二宫》。



《修道院之谜》（Koudelka）

开发商: Sacnoth | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《圣剑传说》（Mana）系列的作曲菊田裕树在 1997 年左右离开了 Square，与 SNK 合作成立了一家新工作室 Sacnoth。该工作室的成立主要是为了菊田裕树一直梦寐以求的游戏项目——《修道院之谜》（Koudelka）。

《修道院之谜》并非生存恐怖类游戏，本作中玩家要在某天夜里在一个闹鬼的古宅——即修道院——中进行全程探索，揭开秘密、解决谜题，并同时面对许多可怕的生物。菊田裕树本人深受哥特式恐怖小说和奇幻小说的影响，因此该作品灵感来源于H.P.洛夫克拉夫特（H.P. Lovecraft）、威廉姆·霍普·霍奇森（William Hope Hodgson）和邓塞尼勋爵（Lord Dunsany）等作家的著作。

主角克蒂卡艾萨汀（Koudelka Iasant）是一位罗马尼亚吉普赛人通灵师，她跟随某种神秘幻象的引导来到了威尔士阿伯里斯特威斯的内梅顿修道院（Nemeton Abbey）。然而，当她抵达修道院时，发现此地已被怪物和亡灵所侵占。很快，她与两名闯入者——前来寻宝的无赖冒险家爱德华·普伦基特（Edward Plunkett）以及不愿透露自己动机的天主教主教詹姆斯·奥弗莱厄蒂(James O'Flaherty)——临时组成了队伍。这三人组合有趣之处在于他们反复强调目前的友谊只是暂时方便而已。这些角色并非总是讨人喜欢——主角克蒂卡尖酸刻薄且偏执；爱德华颇具魅力但道德低下，并未达到杀人放火的程度；詹姆斯则是一个彻头彻尾的宗教狂热者，他轻视所有被他认定为“堕落”的个体（包括移民和下层阶级）。游戏中每个角色都经过专业本土化处理使其性格得到充分塑造，虽然配音质量参差不齐，但游戏文本可与《放浪冒险谭》（Vagrant Story）相媲美。

当克蒂卡一行探索修道院时，他们会偶尔遭遇敌人，并以回合制战旗玩法进行战斗。战斗玩法类似于国际象棋，敌我双方分别置于战斗场地两端轮流行动。任何战斗单位和技能都无法越过前排敌人攻击后排被其保护的单位。每个角色还可以装备并运用游戏中各种类型的武器和法术，并且角色进行相应行为还会增加各自武器类型和法术的熟练度。此外，每级还包含了三个小阶段，但最好尽量让角色多掌握几个专长。不幸的是游戏战斗节奏非常缓慢，以至于严重拖累了《修道院之谜》的口碑。游戏每次进入下一回合时，必须重新加载战斗场景，这导致了比预期花费更长的战斗时间。





《修道院之谜》动用了 3 张 CD 承载的电脑渲染的全动态视频过场动画和背景几乎有着和 **Square** 一样高的品质。

据菊田裕树所言，他真正的愿望是让《修道院之谜》拥有打破以往所有桎梏的全新实时战斗系统，同时他也暗示了由于内部成员的分歧，才不得不做出妥协。尽管他原本打算让《修道院之谜》为系列四部曲打头阵，但出于对该作表现的不满，菊田裕树在游戏发售后便立即辞去了 Sacnoth 的首席执行官一职。艺术总监町田松三（Matsuzo Machida）接过重担，并在后续推出了与《修道院之谜》使用同一世界观的精神续作——《影之心》（Shadow Hearts）。克蒂卡本人也在该作中回归。



《影之心》（Shadow Hearts）

开发商: Sacnoth | 发售年份: 2001 | 涉及平台: PS2

《影之心》（Shadow Hearts）的舞台来到了 1939 年的欧洲，即第一次世界大战的前一年。故事主人公是名叫爱丽丝（Alice）的年轻驱魔师，她的父亲在前不久遇害，而她自己也成了某位英国礼帽绅士的绑架目标。不过这次袭击被一名叫尤里（Yuri）的人所化解，后来为了调查世界上存在的某种黑暗力量，他与爱丽丝一同开始了横跨欧亚大陆部分区域的冒险。尤里也不是个凡夫俗子，而是炼金生命体（Harmonixer），也就是说他身体中有一部分来自恶魔。

包括战斗系统在内，《影之心》采用了比《修道院之谜》更传统的 RPG 设计。相较于选择指令，本作角色行动是由呈现为指针转盘并且需要玩家在正确时机按下按键增强行动的“审判轮”系统（审判环）所决定的。由于让指针击中转盘边缘显示的异色区域便可获得相应奖励，因此玩家可以在一定程度上强化转盘来使这些区域更容易被击中。除了HP，玩家还必须要管理 SP 或理智点。该两项数值在战斗中自动减少，一旦将其耗尽，那么直至得到恢复之前，玩家将会无法控制角色。尤里也可以在战斗中变成各种恶魔的形态，但也会有各自的破绽。敌人被击败后会积累怨恨，而只有定期在尤里的意识中与敌人战斗才能将其驱散。

作为前《修道院之谜》美术总监的制作人町田松三（Matsuzo Machida）表示，H.P.洛夫克拉夫特（H.P. Lovecraft）和永井豪（《恶魔人》作者）的作品都是本作的灵感来源，这些再结合本作故事的历史背景相结合一同创造出了不同于当时任何其他 RPG 的恐怖氛围。然而，并非整个故事都笼罩在肃杀之气中，事实上其中甚至有些奇怪的幽默元素，尤其是许多给主角升级的针灸师都会迷恋上了尤里（毕竟小伙子确实挺帅的）。尤里也是一个出色的主角，碍于体内的恶魔之力，他被塑造的忧郁而又深沉，但带点冷幽默。其他像是国际间谍玛格丽特（玛格丽特）、老吸血鬼基思瓦伦丁（Keith Valentine）等配角也都非常有趣。前作主角克蒂卡（Koudelka）也在本作中回归，此外还有已经数百岁的不朽哲学家罗杰·培根(Roger Bacon)，也是整个系列中反复出现的角色。弘田佳孝以及光田康典负责配乐部分，音乐风格相当黑暗，在RPG游戏中并不常见，但在本作中非常适合。





尽管《《影之心》的竞争对手是重量级游戏《最终幻想X》，但《影之心》凭借其黑暗的故事情节、战斗系统和不同寻常的幽默感为自己赢得了名声。

《影之心》很不幸地撞上了此前不久发行的《最终幻想 10》（Final Fantasy X），从技术角度来看，《影之心》显然被压了一头。相比之下，cg 渲染的背景和简单的过场动画显得黯然失色，尽管《影之心》的美术设计和风格与 Square 的主流游戏截然不同。纵然这样，游戏融合了东西方历史、建筑和神话的独特氛围还是为它赢得一批死忠粉，让该系列能继续推出几款续作。



《影之心：契约》（Shadow Hearts: Covenant）

开发商: Nautilus | 发售年份: 2003 | 涉及平台: PS2

这部《影之心》续作的故事发生在第一次世界大战爆发后，游戏最初聚焦于一个名叫卡琳（Karin）的年轻德国士兵，他被指派去调查法国多雷米村中的恶魔。而这个恶魔竟然是本应过上幸福生活的尤里。在前作结局不同的情况下，爱丽丝命运也会有所变化。游戏显然延续了公认最经典的坏结局路线，让尤里陷入失去爱人带来的悲痛之中。然而由于梵蒂冈教廷已将尤里视为威胁，因此他没有多余时间沉浸在悲伤中坐以待毙。卡琳与尤里一起逃离，并带领玩家踏上一段更广阔冒险旅程，邂逅更奇特角色。

确实与上一部游戏中的幽默元素相比，本作角色确实增加了更多的诡异感。像是会用操作木偶跳舞来进行攻击的木偶师格佩托（Gepetto）；凶猛的白狼布兰卡（Blanca）；爱炫耀，喜欢用大型物品（包括桌子、邮箱和巨大的鱼）砸人的吸血鬼约阿希姆（Joachim），以及他的另一个人格超级摔跤手格兰德帕佩罗（Grand Papillon）；原型是现实中沙俄公主的安娜斯塔西娅·罗曼诺娃(Anastasia Romanov)，她爱上了来自日本村庄的武士犬神藏人。每名队友都有专属的支线任务来让他们变得更强大——布兰卡可以和其他狼狗决斗，卡琳可以从瓦格纳的尼贝隆歌剧循环中寻找乐谱，格佩托可以寻找以同性恋色情为主题的“猛男”卡片，为他的娃娃制作新衣服。

除了众多的支线任务之外，《影之心：契约》（Shadow Hearts: Covenant）还为“审判轮”系统添加了更多类型和大小的判定区域，以让玩家能够评判风险和回报。因此本作的战斗更像是一台交由玩家控制的老虎机。如果玩家更喜欢传统的战斗方式，也大可将其关闭。不过一旦习惯了该系统，玩家就会发现自己的反应力、决断力与游戏策略同样重要时，每一场长久的战斗都会变得引人注目。游戏的战斗系统也得到了一定改进，本作中玩家可以上场 4 名队友（上一作是 3 名）参与战斗，在达成连击将敌人击飞到空中后，可以让其他队友攻击它们已创造更多的输出机会。

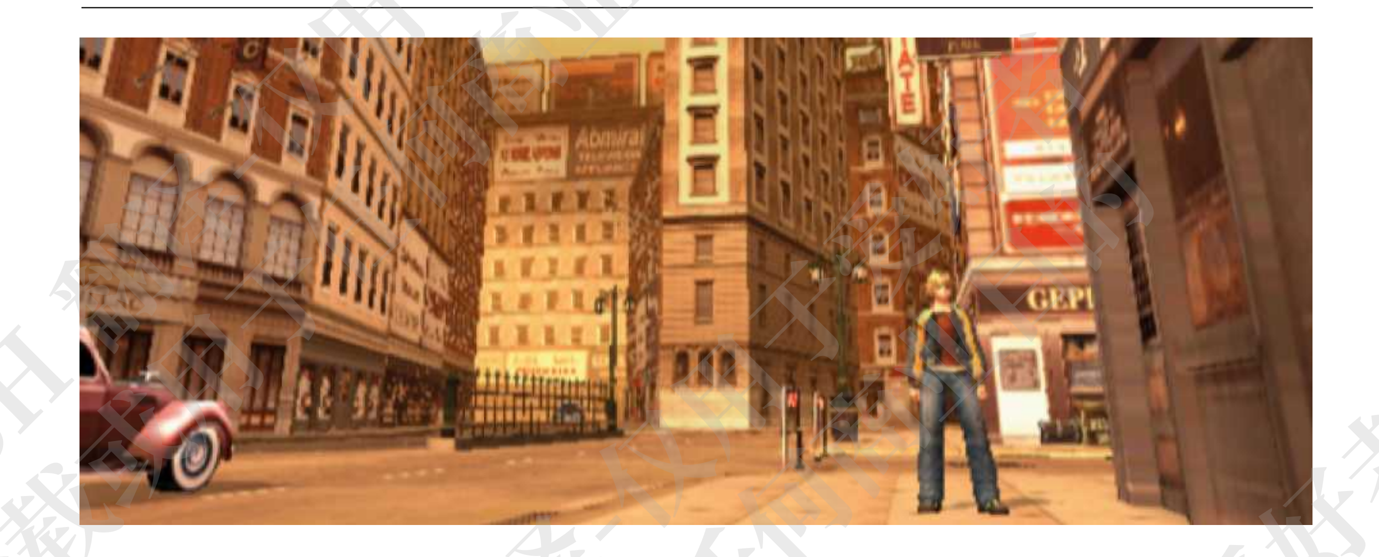


从视觉上来看，这款游戏在前作的基础上进行了巨大改进，采用了完全 3D 渲染的场景和优化升级的角色模型。过场动画更加普遍，并且导演水平也有所提高，配音表现出色且剧本真正精彩有趣。

《影之心：契约》是一款优秀的 JRPG 游戏，其拥有众多个性和功能各异的角色，以及更加独特的历史背景（甚至出场了阿拉伯的劳伦斯和妖僧拉斯普京等著名人物）；此外，它在游戏玩法系统方面也比前作有了显著提升。总之，在 PlayStation 2 平台上，《影之心：契约》堪称佼佼者。



女主角卡琳·柯宁出现在这部《影之心》续作的美版封面上，但游戏的“真主角”还是那个命运多舛的半恶魔尤里。



《影之心：来自新世界》（Shadow Hearts: From the New World）

开发商: Nautilus | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

《影之心：契约》（Shadows Hearts: Covenant）为尤里的故事画上了句号，游戏第三部中启用了全新的角色阵容和故事背景。虽说前作的故事发生在欧洲，但续作《影之心：来自新世界》（Shadow Hearts: From the New World）则把故事设定在了前作 15 年之后的美洲大陆。

这次故事的主角是 16 岁的孤儿乔尼·加兰德（Johnny Garland），他最近在美国纽约开设了一家侦探事务所。故事开始时，他在执行一个委托任务时遭到了从异世界传送门中冒出的怪物袭击。就在即将沦为对方盘中餐之前，他被莎尼亚(Shania)及时解救。莎尼亚是一名美洲原住民战士，与她高贵的伙伴纳坦(Natan)一直追捕这些恶魔。三人合作揭开了这些恶魔背后神秘面纱，并发现与一位名叫兰迪（Lady）的神秘蓝发少女有关联。在他们的冒险过程中，他们将从恶魔岛监狱救出阿尔·卡彭（Al Capone），参观芝加哥的爵士酒吧，被加勒比海盗绑架，从罗斯威尔拯救一些“外星人”，并探索各种南美和太平洋岛屿的遗迹。本作角色阵容也可谓是奇葩多多——有在巴西坠机然后学会忍术的老忍者弗兰克·金手指（Frank Goldfinger）；白天是黑帮老大，晚上是电影明星的巨型猫咪毛毛（Mao）；有着严重体重焦虑的哥特洛丽塔吸血鬼希尔达（Hilda，同时也是前作基思和约阿希姆的妹妹），以及用吉他当武器的墨西哥流浪乐手里卡多（Ricardo）。

游戏的画面和游戏模式与前作基本相同，但也有一些明显的改进。小队的连击回归，许团队成员玩弄敌人以造成巨大伤害，现在玩家也可以用单个角色进行双重攻击。最重要的是，每个角色都有可定制的魔法咒语(使用称为星图的定制页面)，每个角色也都



有一系列专属的特殊动作。由于游戏画面和玩法基本沿袭自前作《影之心：契约》，所以玩家大可期待一些反复出现的元素——希尔达可以像约阿希姆一样变成蝙蝠，莎尼亚可以像尤里一样用她的融合能力变成各种恶魔，尽管这次的转变身过程会伴随着一场神奇的脱衣舞。

如果这一切听起来与《影之心》前作的风格相差甚远，那么就对了。前作中种种的搞怪的幽默元素充其量还在严肃和荒谬的界限之间，而《影之心：来自新世界》则明显越过了荒谬的界限。虽然强尼不是一个可怕的角色，但他远不如尤里有趣。不过，如果把它看作是(只在日本发行的)《天外魔境 4》（Tengai Makyou: The Apocalypse IV）的精神续作的话，那么即便不是《影之心》系列最好的作品，那也绝对是一个爆款。



本作将故事舞台从欧洲搬到了美洲，并突出了该系列的一些恶搞元素，虽说作为系列最后一步作品让人感觉明显玩过火了，但该作依然有趣



《炼金工房》（Atelier）（系列）

开发商: Gust | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, PS2, DS, PS3, PS4, PSV, WIN, NSW

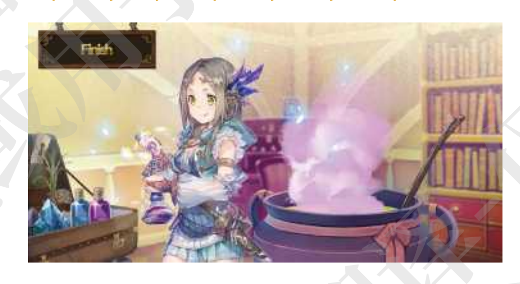
《炼金工房》（Atelier）系列是开发商 Gust 经营时间最长、作品数量最多的游戏系列，然而如果只考虑其中推出过英文版的几款作品，你可能不会意识到这一点。在过去 23 年间，他们总共推出了 21 款主系列游戏，并且还有其他诸多衍生游戏和移植版本。因此，Gust 几乎使《炼金工房》成为一个“年货”系列。此外，无论游戏行业遇到何种风波，Gust 都会坚持开发并发布该系列的新作。

《炼金工房》之所以能在众多 JRPG 中脱颖而出，其中一个原因是其一贯坚持的“炼金术”主题。尽管这些游戏发生在不同的世界和时间线，但它们都有一个共同点——你扮演的角色都是一位通过创造物品来维持生计的炼金术士。通常情况下，主角并非强大或天选英雄般存在，而只是一个制作道具的匠人。

虽然《炼金工房》系列有几部作品，尤其是在 PS2 时期曾尝试过更常见的善恶对立的奇幻故事套路，但该系列大多数游戏主角仍为普通年轻女孩，她们仅仅试图通过炼金术来维持生计。游戏中很少出现需要击败的强大反派角色，而通关标准则要求玩家完成规定的任务目标，并在此过程中建立友谊。

因此，《炼金工房》系列采用了多方面影响下的多结局设定，其中主角在其他角色支线任务的进展成为了决定结局的关键因素之一。玩家所结交的朋友都有着独特而待挖掘的故事情节，同时也需要提高与他们之间的友谊度才能揭示这些故事情节的结尾。

通常情况下，除非满足一系列更普遍结局的要求（如真正结局和一些恶搞结局），否则当玩家完成游戏时将会触发与最高友谊等级角色相关的结局。友谊培养系统确实与该游戏系列的日常部分密切相关，毕竟最令人满意的结局往往不是通过击败史诗般的 BOSS拯救世界来实现，而是通过与所有角色建立友谊并履行自己职责。



《炼金工房》系列最吸引人之处在于其强大的合成系统。尽管不同分支作品之间的机制可能有所差异，但核心理念始终是“创造高质量和优秀的道具”。精通该系统的玩家往往能够制作出足以破坏游戏平衡性的道具，而 Gust 多年来采取了加入需要极限备战才能击败的强大 BOSS这一解决办法。

为了给游戏核心的合成和创造道具机制让位，《炼金工房》系列游戏中像是战斗和探索等 RPG 元素退居其次。直到近些年该系列游戏采用有一个相当标准的回合制战斗系统，并进行了一些调整以使其更加活跃，探索的主要目的是收集材料来制造更多道具，所以简单的战斗和冒险既可以在一定程度上调剂道具合成的流程，又不会让玩家过度分心。

《炼金工房》系列的另一个核心设计是时间管理。在《索菲炼金工房》（Atelier Sophie）之前的游戏中，玩家必须在截止日期前完成任务（通常是制作指定道具），否则可能导致坏结局甚至可能



新时代的《炼金工房》系列游戏以其由各种知名插画师设计的美术风格而闻名。《艾斯卡与罗吉炼金工房黄昏天空之炼金术士》（**Atelier Escha & Logy**，本页头图）的设计师为 **Hidari**，《菲利斯的炼金工房》（**Atelier Firis**，左上图）和《索菲炼金工房》（上方游戏封面）则是由 **NOCO** 和 **Yugen** 设计。







会直接结束游戏。随着游戏进展，任务会变得越来越困难，因此早期任务虽然完成条件简单，但后期任务往往需要挑战更稀有和高品质等目标。理论上说，只要熟悉了游戏机制就能轻松通关每款游戏；然而新玩家可能会陷入困境，在面对连续不断的截止日期压力和制作最佳道具的复杂性时难以判断哪些方法可行、哪些方法不可行。

根据每款游戏所处的国家或世界观，炼金工房系列可分为七个主要分支。除了极少数例外，大部分系列游戏都以三部曲形式呈现。亚兰德共和国（Arland）有四个相关作品，而格拉姆纳特（Gramnad）和玛娜（Mana）系列则各自推出了两个作品。此外，炼金工房系列还发布了许多衍生游戏，其中一些是基于原系列游戏发展而来的，而其他一些则采用了全新的世界观和角色。

《炼金工房》系列首个三部曲被称为“萨尔布鲁克”三部曲，包括《玛莉炼金工房：萨尔布洛克的炼金术士》（Atelier Marie: The Alchemist of Salburg）、《艾莉炼金工房：萨尔布洛克的炼金术士 2》（Atelier Ellie: The Alchemist of Salburg 2）以及《莉莉炼金工房：萨尔布洛克的炼金术士 3》（Atelier Lilie: The Alchemist of Salburg 3）。该系列奠定了后续游戏作品中许多设定，包括贯穿全流程的时间管理、对于培养友谊的重视以及三部曲的形式等。“札尔布尔格”系列的前两部作品发行于 PlayStation 上，而《莉莉炼金工房》则为《炼金工房》系列在 PlayStation 2 上打响了第一炮。

虽然没有推出过英文版，但“萨尔布洛克”系列在日本特别受欢迎，系列核心的三部曲被改编成了漫画和小说并在后续推出了各种移植版。“萨尔布洛克”系列后来也根据这几部作品推出了三部衍生游戏，分别是《炼金术士莉莉外传》（Hermina and Culus: Atelier Lilie Another Story）、《玛莉与艾莉的工作室》（Marie & Elie: Two People’s Atelier）以及《玛莉、艾莉与雅妮丝的工作室:微风中的讯息》（Atelier Marie, Elie, & Anis: Message on a Gentle Breeze），此外还推出过一款可以让玩家扮演“萨尔布洛克共和国”炼金术士学院学生的手机游戏《玛莉与艾莉的工作室：萨尔布洛克的炼金术士》（Atelier Marie & Elie: the Alchemist of Salburg）。

“萨尔布鲁克”三部曲结束后，Gust 紧锣密鼓地推出了“格拉姆纳特”（Gramnad）系列，而该系列只推出了两部游戏。在《尤蒂的工作室：格拉姆纳特的炼金术士》（Atelier Judie: The Alchemist of Gramnad stars Judie）中，主角尤蒂（Judie）在一次炼金术实验过程中出了意外，被传送到了 200 年之后的未来。该作也是系列第一款没采用时间管理机制的作品。《维欧拉特的工作室：格拉姆纳特的炼金术士2》（Atelier Viorate: The Alchemist of Gramnad 2，该作有时也被称为《Atelier Violet》）中给予玩家在炼金术的帮助下建立起一家受欢迎的商店的使命，虽然同样与“萨尔布洛克”系列游戏有所不同，但该作仍保留了《炼金工房》系列的标准玩法。

“伊莉斯”三部曲是《炼金工房》系列第一次推出英文版的系列。该系列也是打破了《炼金工房》早期系列奠定传统的系列之一，游戏采用了更为常见的奇幻 JRPG 玩法。相较于之前作品中让少女顺利毕业或建立一个成功工作室的情节，本作更加强调了故事中企图毁灭世界的巨大邪恶威胁。

《伊莉斯的炼金工房：永恒的玛娜》（Atelier Iris: Eternal Mana）是系列第一次以男性作为主角的游戏，同时也是唯二以男性作为主角的游戏。《伊莉斯的炼金工房：永恒的玛娜 2》作为初代的前传，也是《炼金工房》系列第一款双主角（菲鲁特和维泽）设定的游戏。《伊莉斯的炼金工房：伟大的幻影》（Atelier Iris 3: Grand Phantasm）本质上是另外一款游戏的延续，而且在“伊莉斯”三部曲的时间线中也是最不明确的一个。

《玛娜传奇》（Mana Khemia）系列虽然标题中没带上“炼金工房”的名头，但该系列下的两款游戏仍都属于《炼金工房》系列的主流游戏。与之

《玛莉炼金工房》和《艾莉炼金工房》后来都被移植到了**PlayStation 2**上，并且在国际版中加入了英文翻译。

Gust 面对这 **PlayStation 3** 平台作品，请来岸田 梅尔（**Mel Kishida**）改进游戏的美术风格，他也为女主提供了相当出色的人设。











《炼金工房》系列中总是充满着各种吸引人的角色形象，尽管玩家大部分时间其实都花在了菜单、组合和创造道具上。

前的游戏相比，《玛娜传奇：学园的炼金术士们》（Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis）和《玛娜传奇 2：衰落学院与炼金术士们》（Mana Khemia 2: Fall of Alchemy）从“伊莉斯”三部曲汲取了许多灵感的同时也回归到了像是时间管理（以校园学期为单位）等系列传统的玩法。《玛娜传奇》也许该工作室唯一一款以男性作为主角的主流游戏，而《玛娜传奇 2》则是第一部的直系续作。

当《炼金工房》系列全面转向 PlayStation 3 平台时，Gust 决定让系列回归初心，即回归最初以日常生活为主的故事，重点刻画人物而不是世界，以及有时间限制的作业。在系列接下来的三款原创游戏当中，《萝洛娜的工作室：阿兰德的炼金术士》（Atelier Rorona: The Alchemist of Arland）是最接近“萨尔布洛克”和“格拉姆纳特”系列的游戏。《托托莉的工作室:阿兰德的炼金术士2》（Atelier Totori: The Adventurer of Arland）对于游戏冒险部分的内容进行了一定的拓展，尽管游戏的主题依旧是炼金术。《梅露露的工作室：亚兰德的炼金术士3》（Atelier Meruru: The Apprentice of Arland）中玩家则可以依靠炼金术建立起一个名为“阿兰斯”（Arls）的小国。

2018 年，Gust 决定开发“亚兰德”系列的第四部作品《露露亚的工作室：亚兰德的炼金术士4》（Atelier Lulua: The Scion of Arland），故事发生在前三部曲结尾的几年之后，故事中萝洛娜的养女为了了解更多有关亚兰德地区的秘密决定继承母亲的衣钵。《露露亚的工作室》借鉴了后来一些系列中开发的机制，抛弃了时间限制，采用了一个解锁新配方的系统，并基于完成魔法炼金术书中的目标来推进故事。

“亚兰德”系列后来还启发了手机游戏《炼金工房冒险之旅》（Atelier Questboard），这款游戏的场景和角色则主要取材自《萝洛娜的工作室》。

在“亚兰德”三部曲之后，Gust 在 PlayStation 3 上继续推出了“黄昏”系列，《炼金工房》系列故事也将在此时一转为黑暗风格，故事发生在一个濒临毁灭的世界，而研究炼金术的人希望通过学习找到复苏这片土地的方法。“黄昏”三部曲也是系列的一个转折点，因为 Gust 开始往其中尝试了一些新机制。

《阿耶莎工作室：黄昏炼金术士》（Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk）更接近于早期的《炼金工房》系列，本作中格外强调了时间管理和探索这两大要素，故事中主角阿耶莎（Ayesha）则要寻找自己失踪的妹妹。《爱丝卡&罗吉的炼金工房：黄昏天空之炼金术士》（Atelier Escha & Logy: alchemist of the Dusk Sky）回归了双主角的设定，这也是系列自从《玛娜传奇 2》之后就再也为何出现过的情况。虽然《爱丝卡&罗吉》也保留了时间管理的相关设定，但这部作品对于这方面的限制也是系列出了名的宽松。《夏莉的工作室：黄昏之海的炼金术士》（Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea）则完全放弃了时间管理机制，转而采用 Life Task 系统推进游戏进程，这也是系列后续大多数游戏的核心机制之一。

《炼金工房》后来在登陆 PlayStation 4 平台的过程中，Gust 在“不可思议世界”（Gust）系列中进一步完善了这一模式。《苏菲的炼金工房：不可思议书的炼金术士》（Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book）除了回归单一主角之外，保留了《夏莉的工作室》中的大部分设定，但增加了昼夜循环和天气这一会影响出现敌人和道具的系统。《菲利丝的炼金工房》（Atelier Firis:The Alchemist and the Mysterious Journey）实际上又重新引入了时间管理机制，并向着开放世界设计进行了尝试，这也是《炼金工房》向着该方向的首次尝试。

然而很可惜，该尝试并未得到延续，因为《莉迪＆苏瑞的炼金工房：炼金术士与神秘之画》（Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the Mysterious Painting）重新回到了《夏莉的工作室》和《苏菲的炼金工房》相同的模式。三部曲最后一作的标题也回到了系列传统范式，游戏中玩家将会与字面意义上的双胞胎姐妹一同工作，以提高她们工作室的声誉。

PlayStation 2 平台的“伊莉斯”三部曲是该系列第一次进行英文本地化并且引入了更多 RPG 元素的游戏

















《菲利斯的炼金工房》和《夏莉的工作室》系列最后的作品。《莱莎的炼金工房》（第二排图）是该系列的最新作品，也是最受欢迎的作品之一。

《炼金工房》系列的最新作品《莱莎的炼金工房：常暗女王与秘密藏身处》（Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout）又是一个新传奇的诞生，其续作名为《莱莎的炼金工房2：失落传说与秘密妖精》（Lost Legends & The Secret Fairy）也将于 2021 年发布。《莱莎的炼金工房》是第一款带有实时战斗系统并且更注重战斗的系列游戏。它还采用了一种更加悠闲的游戏进程方式，允许玩家按照自己的节奏推进流程。

虽然系列主流作品的阵容相当庞大，但也有一些衍生游戏和番外作品仍值得深入研究。NDS 上的三作——《利兹的工作室：奥鲁多鲁的炼金术士》（Atelier Lise: The Alchemist of Orde）、《阿妮的工作室：塞拉岛的炼金术士》（Atelier Annie: Alchemists of Sera Island）和《莉娜的工作室：修特拉尔的炼金术士》（Atelier Lina: The Alchemist of Strahl）都所属“秩序”（Orde）系列旗下，但奇怪的是，只有第二款游戏(《阿妮的工作室》)发行了英文版本。三作都遵循了系列传统的游戏模式，但就掌机平台而言这三款游戏的反响过于平淡。

另外还有面向 PSP 掌机平台的《艾尔克罗奈的工作室》（Atelier Elkrone: Dear for Otomate），游戏采用了系列常见的游戏模式，并在其中融入了一些女性向的恋爱模拟元素。《炼金工房》系列在手机平台上的最新作品是《炼金工房 Online：布蕾塞尔的炼金术士》（Atelier Online: Alchemist of Bressisle），该作几乎包含了几乎所有系列的场景和角色。游戏中，玩家可以通过合作或单独完成任务;玩法依旧是系列传统玩法，只不过加入了多人模式。截止至本文撰写时，该作仍在运营。

为了纪念该系列的 20 周年，Gust 制作了《奈尔克与传说的炼金术士们：新大地之炼金工房》（Nelke & the Legendary alchemist: Ateliers of the New World），该作实际上算不得一款《炼金工房》系列的游戏，因为游戏中玩家并不是在创作道具而是要管理一座城镇，虽然前作中的主角也都会出现在本作，但无非是个吸引系列老玩家的噱头罢了。

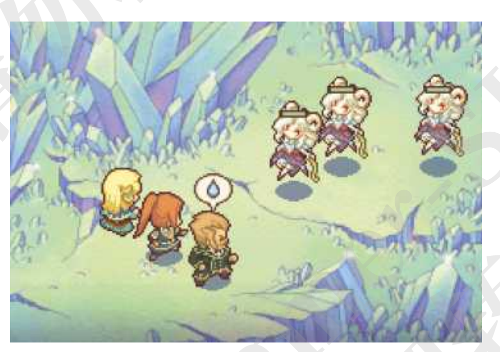
虽然未被归为系列游戏当中，但 NDS 上还有一款名为《诺拉和时间工房：雾之森的魔女》（Nora to Toki no Koubou）的相关游戏。作为 Gust 和 Atlus 联动作品，本作是《炼金工房》和《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）的结合体。不过游戏本质上仍是一款《炼金工房》，只不过用了《世界树迷宫》画风更可爱的美术罢了。

女主角诺拉是一个旅居异国他乡当学徒的小女孩。她住在一个雾蒙蒙的森林里，在那里她被误认为是当地的女巫，所以她必须为镇上的人跑腿，以证明她不是邪恶的。游戏玩法与《炼金工房》系列早期玩法类似，不过诺拉可以通过她的时间工坊让“老化”道具（让道具变新或变旧），除了漂亮的 2D 美术之外，游戏还有由成毛美智子（《荒野兵器》系列作曲）负责的出色配乐。

从技术上讲，**Atlus** 的《诺拉与时间工坊》并不属于《炼金工房系列》，尽管它也可能是。唉，尽管当时该系列在北美一路飙红，但该作却从未在日本以外的地区发行。











《无夜之国》（Nights of Azure）（系列）

开发商: Gust | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, PSV, NSW, WIN

虽然 Gust 最出名的主要是他们一直在推陈出新的《炼金工房》（Atelier）系列，但该公司也曾尝试制作过一个名为《无夜之国》（Nights of Azure）的哥特风 ARPG 系列，该系列从玩法到风格都非常像 PS2 版的《恶魔城》游戏，只不过有了更多女性元素。每一作中玩家都将在 19 世纪的欧洲背景下扮演隶属于教皇厅（Curia）的女杀手，她们都因为接受了输血而变成了半恶魔。初代主角雅娜丝（Arnice）在某座小岛上调查恶魔活动的期间偶遇了自己的老相好琉莉迪丝（Lilysse）。然而琉莉迪丝却被选中成为了第一圣女，而她的使命便是牺牲自己来抵挡邪恶的魔王“夜之君”。二代的副标题为《新月的花嫁》（Bride of The New Moon），故事结构与初代类似，讲述了少女雅尔洁（Aluche）受命保护自己童年好友——拥有操纵时间的莉莉雅娜(Liliana)的故事。

这两款游戏的玩法相似，玩家需要在地图上奔跑、击败恶魔、获得经验值并寻找宝藏，最终朝着目标前进。与《鬼泣》这样的动作游戏相比，该游戏更注重于爽快的砍杀体验，而非基于反应技巧的战斗风格更类似于 Koei 旗下的《三国无双》。

初代《无夜之国》设计了大量名为“从魔”的召唤物，它们拥有自己的装备，并且与雅娜丝分开计算经验。二代则把设计重心放在了与主角雅尔洁并肩作战的人类少女们，也就是被称为“莉莉丝”（Lilies，直译其实是“百合”）的协助单位身上（从魔系统仍然存在，不过相较前作实用性大减，要么只能使用单一的机能，要么只会化身为武器）。为了防止语句导向不明，将“莉莉丝”们译作“百合”可能有些不合适，毕竟日文原版中“yur”一词指代的是所有描绘女性间同性恋的故事类型。游戏中“莉莉丝”们都与雅尔洁存在着





羁绊，而这种羁绊在游戏过程中会得到加强。

虽然这两款游戏乍看之下相似度很高，但它们的开发小组在关键成员方面存在一些差异，尤其是编剧。初代由曾负责过《沙迦开拓者》系列的高井浩（Miwa Shoda）担任编剧，而二代则由以 Tecmo 出品的《影牢：暗面公主》（Deception IV）和《零：濡鸦之巫女》（Fatal Frame）等女性主导游戏而闻名的柴田诚担任编剧。每款游戏都有自身独特的优点和缺点——尽管第二款游戏具备更多角色阵容，总共出场了 7 位“莉莉丝”（包括初代主角雅娜丝），但主角形象刻画却不如初代出色。初代游戏节奏更快、打击感更强烈，然而该作在主机版上存在严重掉帧问题。至于二代，则引入了类似于《炼金工房》系列那样的时间限制设定，迫使玩家专注于特定任务；否则游戏将会结束。

游戏重点自然是突出角色的性感，她们往往穿着暴露的衣服。游戏中的音乐非常优秀，采用了《恶魔城》或《伊苏》系列中常见的管弦摇滚风格——即使反派角色本身刻板且套路化，但搭配疯狂配乐仍足以吸引玩家持续体验。

《无夜之国》绝对是某些人在玩完《恶魔城》后觉得“性感大妞还不够多”的产物。



《蔚蓝反射》（Blue Reflection）

开发商: Gust | 发售年份: 2017 | 涉及平台: PS4, PSV, WIN

Gust 的《蔚蓝反射》（Blue Reflection）在借鉴了《女神异闻录》（Persona）系列的部分灵感后，融入了魔法少女元素，并将之同公司出品的《炼金工房》风格相结合。故事发生在星宫女子高中，玩家控制的白井白菜子（Hinako Shirai）是一名因不久前负伤而不得不放弃芭蕾梦的少女。在学校她邂逅了同样拥有着“反射者”能力的两姐妹——司城夕月和司城来梦，而该能力本质上就是可以让她们变身成身着音乐偶像服装的魔法少女。她们借助这种能力进入了可以实体化人类事项和情感的异世界“可梦”（Common），并与其中的怪物进行战斗。游戏白天日常中，玩家可以漫步于校园操场，与同学交流并且试着与他们成为朋友，或是去公园通过完成支线任务来平抚负面情绪。期间收集到的意念碎片（Fragments）可以用来增强角色作战能力或改善与其他角色的关系，以便在战斗中召唤他们补充战斗力。

在探索可梦的过程中，游戏采用了类似于 PS4 上《炼金工房》系列游戏的动态序列回合制战斗系统，该系统还具备击退敌人攻击的功能，使得盟友能够更快地采取行动。大多数攻击都需要消耗 MP，因此玩家可以选择使用以太充能（Ether Charge），这不仅可以补充魔法值，还可以增强小队共享的反射值（Reflect）。一旦反射值充能完毕，在一个回合内任意角色都可以利用该能量进行多次攻击。这是一个有趣且效果华丽的战斗系统，虽然一旦玩家掌握后可能会对游戏平衡性产生影响。

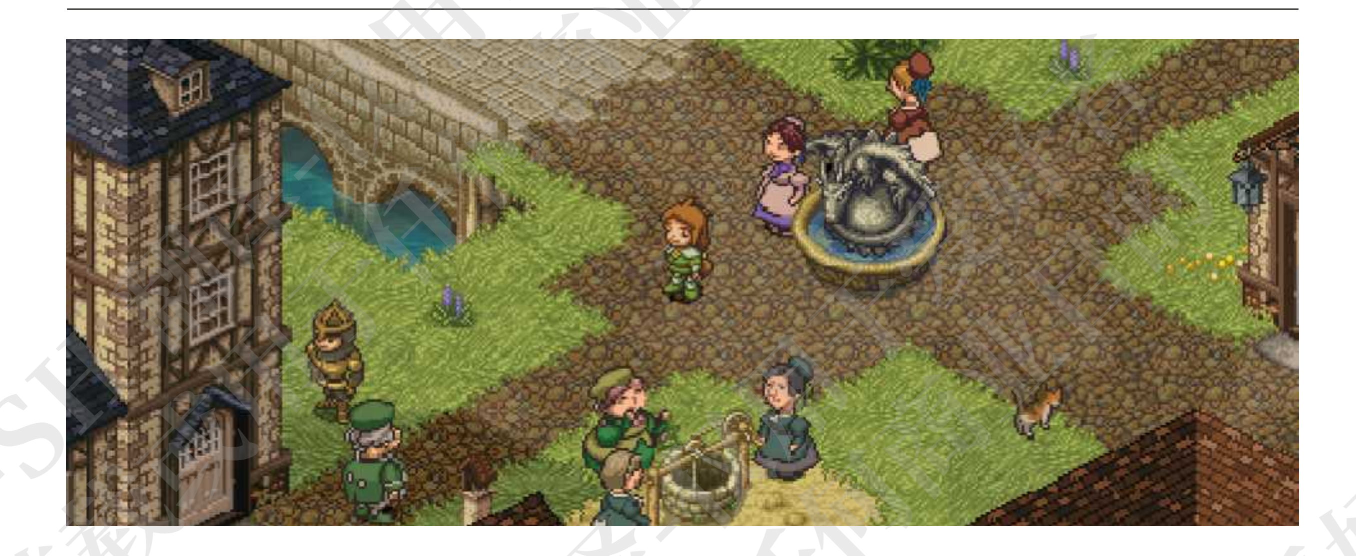
游戏内容的重复显然是一个更为突出的问题。在可梦中只有少数地图存在差异，敌人种类也相当有限，因此一旦玩家逐渐熟悉游戏，他们将不得不面对重复执行相同任务和访问相同场景的情况。女孩之间大部分互动都是无关紧要的日常生活片段，而恋爱元素虽然存在但十分老套。目前尚不清楚这款游戏真正受众是十几岁少女还是仅针对喜欢十几岁少女的玩家群体，因为该游戏中包含过多剥削性镜头、低俯视角度以及女孩洗澡或穿湿衬衫等场景。游戏日版中有一个装扮模式，可以让玩家观赏主角们的服饰，不过国际版中限制了镜头的移动角度。



除了一些令人不适的内容外，《蔚蓝反射》确实带来了一种难以置信的放松感，该作给人的感觉有点类似于一个慵懒、梦幻的夏日午后。界面明亮而流畅，角色服装吸引人，超现实且多样化的可梦空间氛围使其成为一款令人放松且华丽的游戏。此外与《女神异闻录》不同之处在于，游戏没有时间压力限制，因此玩家可以按照自己节奏发展故事。音乐主要采用钢琴伴奏，在战斗中则使用小提琴加杜波斯特泊风格的伴奏；这些都非常出色。与 Gust 旗下其他游戏相同，这款游戏显然受到预算、内容和技术问题方面的限制，但吸引人美术风格明显缓解了这些问题。



作为一款魔法少女题材的 **RPG**，《蔚蓝反射》令人放松的游戏氛围确实弥补了游戏在其他地方的不足。



《波波罗克洛伊斯物语》（Popolocrois）（系列）

开发商: G-Artists/Sugar & Rockets/Sony | 发售年份: 1996 | 涉及平台: PS1, PS2, PSP, 3DS

在索尼日本早期，还未有《最终幻想7》这款技术上令人惊叹的 PlayStation 游戏之前，存在着三个备受瞩目的 RPG 系列，它们分别是《荒野兵器》（Wild Arms）、《妖精战士》（Arc the Lad）以及《波波罗克洛伊斯物语》（Popolocrois）。前两个游戏系列主要吸引那些经历过 Famicom 和 Super Famicom 游戏洗礼的核心玩家群体，而《波波罗克洛伊斯物语》则凭借简单易懂的游戏玩法和精美绝伦的美术风格吸引了更广泛的用户群体。游戏也是改编自田森庸介（Yousuke Tamori）于 1978 年推出的三卷原创漫画。

游戏发生在波波洛克罗伊斯王国（Kingdom of Popolocrois），主角是年仅 10 岁的皮耶特罗王子。王子年幼时被告知他的母后死于难产，然而在他长大后却发现母亲只是身体陷入了昏迷而已。与此同时国王的王冠被唠叨魔（GamiGami Devil）盗走，碰巧的是王冠中封印的正是王子母亲的灵魂。于是为了拯救母亲，年轻的王子踏上遍历王国的冒险。一路上，友好的森林仙女纳西娅（Narcia）和强大的白骑士先后加入到了他的小队中。

游戏战斗触发后即刻展开，无需进入独立的战斗画面。其核心机制类似于《最终幻想》中的ATB战斗系统，角色可以在行动条充满后进行攻击。战斗场地被划分成数个大型方格构成的网格，角色每回合只能移动有限距离。多数特殊攻击可波及到多个方格，因此玩家也可借此对多名敌人造成伤害。该系统节奏又快玩法又轻松，我那家甚至可以指定 AI 自动完成战斗。

《波波罗克洛伊斯物语》是一款非常迷人的游戏。这款游戏完全是 2D 的，不管是敌人还是友方角色都有着一系列鲜明的精灵图和清新可爱的角色设计。由于游戏主要角色都是性格勇敢的儿童，而且游戏整体洋溢着一种独特的绘本氛围，使它与市场上的其他产品存在着本质的区别。这就不难理解为什么索尼在 1996 年没有将这款游戏推向国际市场，毕竟索尼主机当时主要的受众群体是青少年和青壮年男性，所以北美分部推定这些群体根本不会对这样一款来自大洋彼岸的小清新风格 RPG 感兴趣。然而这款游戏在日本本土取得了巨大成功，不仅卖出了超过 50 万份，而且还被改编成了动画进行连载。





虽然《波波罗克洛伊斯物语》在日本大受欢迎，但该作直到 **PSP** 时代才第一次推出英文版，而且该版本呈现形式也明显不太理想。

系列后来推出了一部名为《波波罗克》（Poporogue）的衍生游戏，游戏伊始波波罗克洛伊斯王国便被飞速升到了空中，进入到一片梦幻般的宇宙场景内，所以皮耶特罗王子必须要在千变万化的宇宙中找到回家的路。

该作中带有一些轻度的 Rogue-like 元素。游戏中每个迷宫某种意义上都是随机生成的，而玩家要从一个房间跑到另一个房间，寻找道具并杀死敌人。然而本作并非是《不思议迷宫》系列那样的玩法，事实恰恰相反，当玩家触发战斗时会进入一个回合制战旗风格的简易战斗画面中。玩家一开始只能控制皮耶特罗王子，但仍可以雇佣几名雇佣兵与你一起战斗，此外，玩家小队的第四空位可以让城镇居民添补，他们几乎包揽了从出售物品到随时随地保存等各种服务。（前作中的白骑士和纳西娅等角色依然存在，不过不会加入到玩家探索迷宫的队伍中。）然而由于游







《波波罗克》是一款将休闲游戏风格和硬核玩法相结合的奇怪游戏，但这点在某种程度上确实行得通。

戏采用的是典型的 JRPG 玩法，因此 Rogue-like中常见的死亡成长元素在本作中并不存在——换句话说，玩家也不会陷入到死亡和重玩的循环中。与该系列的其他游戏一样，这款游戏的受众是更广泛的 RPG 玩家，所以比起Rogue-like 代表的高惩罚，本作的失败惩罚要低得多。不过这款游戏内容的重复度非常高，因此，除了地下城爬行爱好者之外很少有人能消受。

系列续作《波波罗克洛伊斯物语 2：女神麦拉篇》（Popolocrois Monogatari II）于 2000 年发行，该作序章的故事发生在《波波罗克》之前，其余内容则发生在《波波罗克》之后。本作故事的反派是一名陷入了疯狂的女神，她四处寻找足以让她能摧毁并重塑世界的四块石板，而已经历经冒险有所成长的皮耶特罗王子和队友担任起了阻止她的重任。

随着掌机 PSP 的推出，Sony 将两作《波波罗克洛伊斯物语》合并成一款游戏在该平台的早期发行。但该作并非是直接移植，而是删减了大量内容(尤其是第一款游戏的内容)以及续作所有配音的阉割版本。然而本作终于发行了海外版本，这也是英文核心用户唯一能玩到该版本的正式途径，所以这种妥协也是值得的。

该系列后来在 PlayStation 2 平台上也推出了续作，打头阵的是《波波罗古罗伊斯物语：最初的冒险》（Popolocrois: Hajimari no Bouken）。故事发生在二代结尾的 15 年之后，皮耶特罗王子和纳西娅结了婚并成为了王国现任的国王与王后。而新主角换成了已经 8 岁了的皮诺（Pinon）王子，他必须冒险走出城堡的围墙，拯救他的土地免受危险。与他同行的还有他在海上遇到的神秘女孩露娜(Luna)和初代游戏角色莉安娜(Leona)的儿子马可(Marco)。

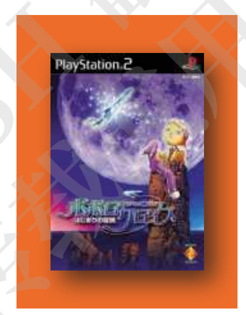
该系列全面转为 3D 化，但很不幸期间产生了许多问题。角色不断复用的独特设计其实还不错，虽然游戏场景是 PlayStation 2 早期游戏常见的那种，但它们看起来还不太糟。但最致命的问题是，游戏加载时间过长，镜头视角控制也非常的糟糕，不是缩放的太远就是拉的太近，使得玩家在游戏过程非常别扭。除此之外，玩家还需要在每个区域中寻找能够增加魔法的元素灵，但是如果再加上视角问题和超高的遇敌率，就真的很让人恼火。本作流程也非常短，只有几个迷宫，加一块通关还不到 12 个小时。续作《月之规章的冒险》(Tsuki no Okite no Bouken)延续了前作故事，虽然流程更长了，但大部分核心问题仍然存在。这几作游戏的剧情依然非常动人，不过既然有了根据这些游戏改编的动画系列，那么观看动画可能是更好的选择。

虽然这意味着主要系列的结束，但《波波罗克洛伊斯物语》看准了借由与《牧场物语》模拟经营玩法结合复兴系列的可能性，于是便推出了一款衍生游戏。《波波罗克洛伊斯牧场物语》英文版副标题最初为《Harvest Moon》，但由于版权问题，在国际版中游戏的副标题为《Story of Seasons》。虽然玩法有别于先前的作品，但依旧别具魅力。2018年，日本智能手机平台公布了一款副标题为《纳西娅的眼泪和仙女之笛》（Narcia’s Tears and the Fairy’s Flute）的系列续作，讲述了皮耶特罗和纳西娅稍微大一点的孩童时期的冒险故事。


与许多 2D RPG 一样，《波波罗克洛伊斯物语》在 3D 化转型过程中并未做好应对准备，最终导致了该系列的失败。









《雷盖亚传说》（Legaia）（系列）

开发商: Prokion | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PS2

在《雷盖亚传说》（Legaia）所处游戏世界的历史中，人类和被称为“塞鲁”（Seru）的野兽曾经和谐地生活在一起，直到一场神秘的大雾打破了和平的现状，大雾致使大部分塞鲁发狂并狩猎人类。莉姆艾姆（Rim Elm）村建立了一堵高墙以求自保，不过最终还是因为浓雾中的神秘力量而陷落。一名叫瓦恩（Vahn）的年轻人不仅意外发现一种叫做“拉-塞鲁”的野兽可以免疫浓雾的侵蚀，而且还发现了可以通过激活遍布大地的创世纪树来驱散大雾。于是他便从家乡出发前去拯救世界，并在途中与狂野的少女诺阿（Noa）和武僧加拉（Gala）结成了小队。这些创意则是由曾经参与过《魔星迷踪》（Paladin’s Quest）的制作人吉田修平（Hidenori Shibao）所提出的。

《雷盖亚传说》采用了基于近战的战斗（mêlée-based）系统，即战技组合系统。在角色进行攻击时，玩家可以通过手柄上的四个方向键来组合输出，以实现连击效果。特定的按键指令组合可以触发被称为“战技”的特殊攻击动作，并且这些战技之间可以相互衔接。而这些行动取决于角色所拥有的行动点数。简言之，可将其理解为Square游戏《异度装甲》中战斗系统的升级版。每当敌人被击败时，角色都会学习到一个随机魔法技能，并且该技能可随使用次数增加而升级。这是本作中一项非常令人满意的设计；然而由于无法跳过重复的战斗演出，可能导致战斗过程过于冗长。

本作采用了全 3D 建模技术，游戏中的野外场景呈现出光秃秃的一片，而在战斗场景中则运用更为精致的模型。装备外观也是实时反映在战斗场景中角色的模型上，这种设计在当时可谓是相当独特。大岛满（Michiru Ohshima）倾向使用鼓声和笛声演奏的独特配乐，给人一种新时代风格音乐的感觉。总的来说，虽然 PlayStation 平台上确实有更好的 RPG，但本作无论是氛围还是故事的体验在当时都是独树一帜的存在。





虽然算不上经典，但《雷盖亚传说》还是凭借着优秀的战斗系统从一众游戏中脱颖而出。

游戏后来又在 PlayStation 2 平台上推出了续作《雷盖亚:传说 2: 决斗传奇》（Legaia: Duel Saga）。虽然沿用了前作的战斗系统，但两作的故事可谓是毫不相干（毕竟崎元仁并未参与到本作的开发中）。故事核心聚焦于一群被称为“奥秘派”（Mystics）的人，他们掌握着“原初之灵”（Origins），却遭受现代社会排挤。游戏主人公朗（Lang）便是其中一员，他遭人陷害交出供给城镇能源的水晶，于是便开始了夺回水晶的冒险旅程。

从整体上看，这款游戏相较前作并未作出太大的进步，而且也没有前作中那样有趣的世界观或故事，因此给人一种食之无味弃之可惜的感觉。游戏的战斗系统得到了些许改进，不仅强化了连击系统而且加入了技能融合和五人制小队设计（虽然战斗只能上场三个）。虽然大岛满也回归参与了本作中部分配乐的制作，但游戏大部分的配乐则是交由传奇作曲家光田康典（代表作《时空之轮》）和崎元仁（《最终幻想战略版》）负责，这也是这款平庸之作唯一的亮点。



《玛鲁王国》（Marl Kingdom）（系列））

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1, PS2, DS, PSP

后来凭借着《魔界战记》这一 SRPG 系列在日本声名鹊起的日本一（Nippon Ichi），他们首次涉足 RPG 领域制作的其实是一款名叫《玛鲁王国》（Marl Kingdom）的游戏。该作基本上可以视为使用电子游戏的形式复刻了经典的迪斯尼公主故事。登陆 PlayStation 平台的初代游戏《玛鲁王国的人偶公主:天使演奏的爱歌》（Rhapsody: A Musical Adventure）是系列唯一推出了英文版的一作。主角科娜（Cornet）是一个有着与玩偶对话能力的小女孩，她最好的朋友是酷酷的木偶“库鲁鲁”（Kururu）。科娜爱上了英俊的费迪南德王子（Kururu），所以她和库鲁鲁想要通过合唱来表达自己的心声。但她也有着几个竞争对手，即富甲一方的罗森奎恩（Rosenqueen）家族的大小姐，富有且被人宠坏了的艾托尔（Etoile），她光鲜的外表下隐藏的却是堪比黑手党的行事风格，此外还有邪恶的女巫马乔丽（Marjoly），她认定自己是所有人当中最应当俘获王子芳心的那个，并且还掌握着一支由猫咪组成的军队。

游戏整体呈现为 2D 美术画面。战斗则采用了等距视角下的战旗玩法，科娜还可以绘制其他玩偶与她并肩作战。这款游戏非常简单，也相当简短，然而游戏恶搞的各种歌曲，朗朗上口的配乐（在游戏 2D 引擎的精灵图的加持下，游戏表现得非常像《最终幻想 6》歌剧院那幕的场景一样，但表现力更强）以及令人捧腹的本地化翻译都让这款游戏始终保持趣味十足。

该系列后来还推出过三款游戏，但均为在日本以外的地区发行。二代游戏《玛鲁王国的人偶公主:天使演奏的爱歌 2：小小公主》（Little Princess）的故事发生在初代结尾的十五年之后，科娜和费迪南德王子已经结婚生子，并给他们的孩子取名为库鲁鲁。游戏整体框架与初代类似，但战斗视角变成了侧视视角并且移除了基于网格的移动方式。

系列第三款游戏《天使的礼物玛鲁王国物语》（Tenshi no Present）则来到了 PlayStation 2



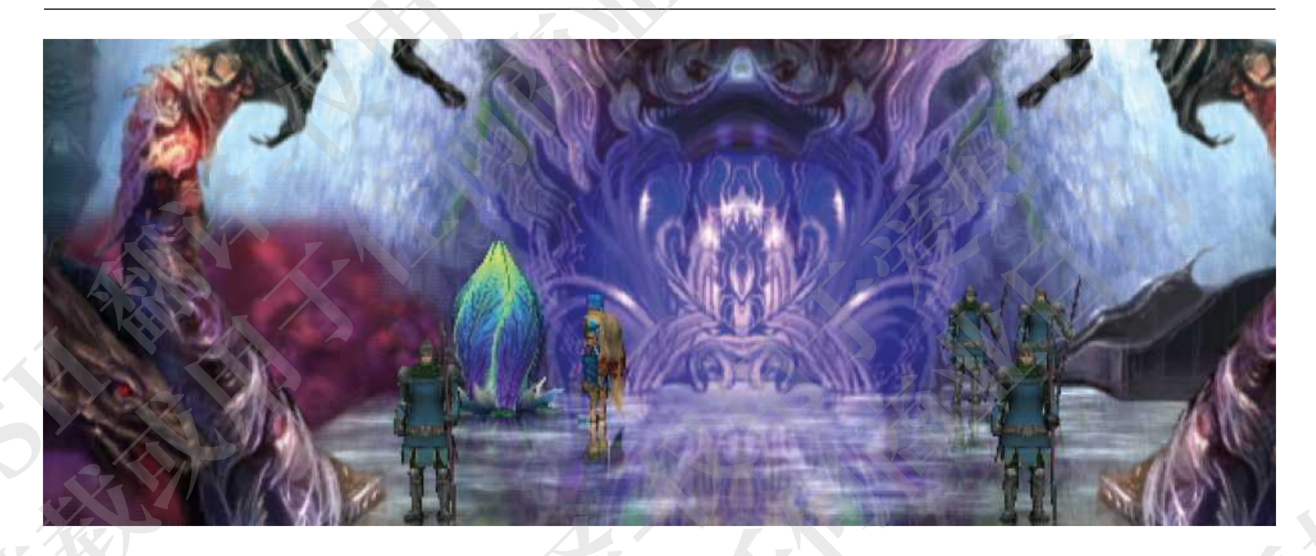


当时英文游戏媒体嘲笑《玛鲁王国》系列只是给小女孩玩的 RPG 这点简直不可理喻。

平台上，游戏也改为了像《魔界战记》那样的 3D 场景加 2D 人物的画面风格。本作采用了章回体的叙事方式，总共提供了五个故事（外加一个奖励关）让玩家能够分别扮演《玛鲁王国》系列中登场的各种人气角色。最有意思的一章中玩家甚至可以扮演初代游戏中的反派马乔丽。游戏后来推出了重制版游戏《玛鲁王国物语：狂想曲合集》（Rhapsody），不过日版中作为奖励关出现的三代的部分场景在美版中却遭到了删除。二代的战斗系统也在该合集中进行了大改。

系列第四作也是最后一作的《安迪佛纳的圣歌姬：天使的乐谱》（Antiphona no Seikahime）是一款 PSP 平台的掌机游戏。续作故事发生在初代游戏的几个世纪之后，在故事背景设定中这个世界上存在许多有歌曲驱动的元素力量，主角是一个名叫米贝尔（Miabelle）的女孩，她和姐妹们组成了一个乐队，并发誓要拯救她的乐队成员被偷走的声音。

日本一后来的一些游戏或多或少的都受到了《玛鲁王国》系列的启发——系列中的一些角色有时会作为隐藏 BOSS 在这些里游戏中登场，而与该系列同属一个世界观但不属于同系列的 SRPG 《公主联盟》（La Pucelle）中甚至出现了罗森奎恩家族晶莹的商铺。



《霸天海拓史》（Baten Kaitos）

开发商: Monolith Soft/tri-Crescendo | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GC,NSW

虽然在 Monolith Soft 一众开发的游戏中最出名的是《异度传说》（Xenosaga）和《异度神剑》（Xenoblade），但他们曾经开发过一款名叫《霸天海拓史》（Baten Kaitos）的游戏。该系列的两部作品全都是专门为 GameCube 主机开发的，以添补当时该平台高质量 RPG 阵容的空缺。

玩家并非直接扮演游戏主角卡拉斯（Callas），而是作为一个引导并协助他的类守护者型角色；玩家可以通过对话选项来与卡拉斯直接互动，角色则通常会直接询问玩家接下来的行动打算。一种名为“马格纳斯”（Magnus）的魔法卡片在本作世界观中扮演着重要的角色，人们可以通过该片将世间万物的精华之力存储器中并加以使用。在游戏故事正式开始之前，一个被称为“马尔佩西奥”（Malpercio）的上古神明入侵了这个世界并掠夺了乃至大海的一切水源，最终几位传说中的英雄使用了万能卡片“终焉马格纳斯”（End Magnus）才得以将其封印。主角卡拉斯在与少女赛拉（Sierra）结伴而行时，无意中释放了终焉马格纳斯并解除了囚禁马尔佩西奥的封印。另一方面阿尔法德帝国想要借由终焉马格纳斯彻底释放马尔佩西奥已达成自身目的，于是便派出爪牙追捕二人。卡拉斯最终落入了神的控制之下，有关他过去的更多细节也将在整个故事中向着他的队友一一展示。。

“马格纳斯”系统可谓是本作中对独特的设计，全游戏提供了超过 1000 种不同的马格纳斯供玩家使用。有些马格纳斯可以直接当做食物补给或装备使用，而有一些则可以像是打牌一样作为战斗动作释放。游戏的战斗系统也用到了马格纳斯系统，玩家要为每名角色编辑一套牌组以便在战斗中使用。战斗虽然是回合制的，但加入了计时设定——每个角色都有一个进攻和防御回合，在这期间他们只有几秒钟的时间来选择一张牌。某些卡片也



可以组合成连击。这种需要玩家打出现有手牌而选择菜单命令的卡牌战斗系统在当时可不常见，也确实给予了当时玩家十分独特的体验。

《霸天海拓史》由本根康之（Yasuyuki Honne，曾参与制作过《超时空之轮》、《超时空之轮 2》和《异度装甲》）和初芝弘也（Hiroya Hatsushiba，tri-Crescendo的联合创始人）共同担任联合导演。曾负责《超时空之轮》（Chrono Trigger）和《异度装甲》（Xenogears）剧本的加藤正人担任本作的制作人。游戏的配乐则是由当时已经在 RPG 游戏音乐领域崭露头角并为“传说”系列和《黄金太阳》（Golden Sun）等游戏作曲的樱庭统负责。这是一款非常出色的游戏，不过游戏配音的音量有点小。预渲染的背景色彩斑斓，让人想起早期 PS1 的《超时空之轮 2》只是分辨率更高了而已。

虽然本作的卡牌系统有待改善，但它仍然是一款高质量的游戏。然而，它的销量并不理想，毕竟当时大多数 RPG 玩家都选择了 PlayStation 2。



从游戏美术来看，本作很像是《超时空之轮 2》的精神续作，但从其他方面来看，该作的战斗系统更像是一款卡牌游戏。



《霸天开拓史：创始之翼与诸神之子》（Baten Kaitos Origins）

开发商: Monolith Soft/tri-Crescendo | 发售年份: 2006 | 涉及平台: GC

尽管初代《霸天海拓史》的市场表现不佳，Monolith Soft 再度选择与 tri-Crescendo 合作并于 2006 年推出了系列的前传《霸天开拓史：创始之翼与诸神之子》（Baten Kaitos Origins）。游戏剧情包括主角塞基（Sagi）的故事发生在初代游戏的 20 年前。主角是阿尔法德帝国中由贝尔海特勋爵（Lord Baelheit）领导的刺客庭的一员。故事一开始刺客庭被委任前去暗杀奥尔根皇帝（Emperor Olgan），在他们即将得手之前，皇帝便被另一方人马所暗杀，只留下塞基和他的搭档吉洛（Guillo）承担了全部罪责，直到被一个叫吉尔多伯勒（Geldoblame）的人所搭救。为了洗脱罪名，塞基和吉洛后来与少女米莉（Milly）进行合作，并最终发现了阿尔法德统治者们的真实面目。

故事最终让塞基知晓了关于自己过去的一切，原来他是帝国某项实验的产物，在这项实验中，贝尔海特勋爵企图创造出含有马尔佩西奥（Malpercio）强大力量残片的人造灵魂。故事的最后吉尔多伯勒登上了阿尔法德帝国新帝的宝座，并指引他的人民们寻找传说中的五个“终焉马格纳斯”（end Magnus），于是便引出了初代的故事。

《霸天开拓史：创始之翼与诸神之子》沿用了初代的卡牌战斗系统，不过也存在着一些显著的差异——本作中所有角色不再拥有专属的牌组，而需要从小队共有的牌库中抽牌做出行动，这方面的改动在简化了战斗流程的同时，又引导玩家必须做出更多的战略角色。与此同时，本作中的卡牌也会不像是初代游戏中那样会随着时间减少或发生改变。

二代的创作团队保留了上一作大多部分的成员，并且本根康之（Yasuyuki Honne）再度挑起大梁，樱庭统负责作曲。曾参与了初代游戏开发的小岛功（Koh Kojima）负责本作的剧本和场景设计；而他之后又为 Monolith Soft 执导了《异度神剑》系列（Xenoblade）。



本作发行时已临近 GameCube 主机的生命末期。有必要说的是本作的发行商并非是前作的 Namco 而是任天堂。为了不冒犯基督教用户，任天堂的本土化团队做出了一个重大改变——日版中塞基被钉在十字架上的场景在北美版中被修改为放在一个金色盒子上。虽然当时许多正在开发的 GameCube 游戏最终都转移到了 Wii 主机上，但由于制作者认为 Wii 的操作设计并不适合本作，所以《霸天开拓史：创始之翼与诸神之子》仍然选择留守 GameCube 上。

与初代一样，本作虽然受到了一众大加赞赏，但商业表现实属寒酸。所以本作作为系列最后一作的同时，也被认为是该平台上最后也是最好的 RPG 之一。



在 GameCube 的生命即将结束时，任天堂美国分公司推出了英文版的《霸天开拓史：创始之翼与诸神之子》，尽管游戏相较前作做出了许多改进，但它还是几乎完全被忽视了。

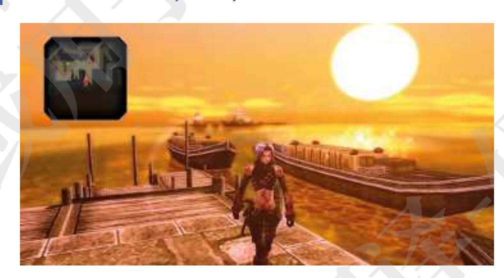


《骇客时空》（.hack）（系列）

开发商: CyberConnect2 | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2, PS4, WIN

21 世纪初，网络游戏还处于起步阶段，《创世纪 OL》（Ultima Online）和《梦幻之星 OL》（Phantasy Star Online）等游戏让玩家对该类型未来的发展有了初步的认识。但即便是这浅尝辄止的了解，在当时都要支付高昂的代价，毕竟当时大部分人仍在使用按分钟收费的拨号上网。《骇客时空》（.hack）便是在这样的环境下诞生的——它不仅是一系列的游戏，更是一套涵盖了电子游戏、集换式卡牌、动漫、漫画和小说等一系列完整文化产业链的 IP。系列缔造者之一松山洋（Hiroshi Matsuyama）、动画编剧伊藤和典（Kazunori Itou，代表作《机动警察：剧场版》）和角色设计师贞本义行（Neon Genesis Evangelion，参与过《新世纪福音战士》）共同创作了《骇客时空》的世界观。该系列故事的核心聚焦于一款名为《The World》的 MMORPG；当玩家扮演角色最好的朋友被怪物袭击并陷入昏迷时，他们需要找出原因，并发掘《The World》到底出了什么问题。。

PlayStation 2 的原版《骇客时空》分为了四章，以副标题《感染扩大》（Infection）、《恶性变异》（Mutation）、《侵食污染》（Outbreak）、《绝对包围》（Quarantine）划分相继发售，并且每部都会附赠一张相关动画剧集的 DVD。游戏以每 3 个月一部的间隔发行，每部游戏都使用了统一的引擎和玩法，因此这几部之间几乎不存在着进步或演变的过程。而这样作的好处是让每一作都可以继承前作的存档，以上便是系列游戏普遍存在两大特点。在《The World》中的一切都呈现为典型的 ARPG 风格。怪物们会通过传送门中生成并与会与玩家展开即即时制战斗，玩家则可以实时操作主角凯特（Kite），并将队友交由 AI 托管操作，但玩家也可以对这些队友下达简单的预设指令或手动下达指挥命令。由于游戏攻击敌人时缺少直观的反馈，因此本作的打击感很弱。当玩家不在战场或副本中时，他们便会访问“起源镇”（Root Towns），进行 RPG 中常见的城镇活动。主角之所以特殊是因为他拥有着名为“数据抽取”（Data Drain）的攻击手段——由于网游世界的基本规则遭到了破坏，许多怪物变得不可战胜，因此拥有该技能变得至关重要。然而使用“数据抽取”不仅会让玩家付出极大代价，而且还会提升感染值，万幸该项数值可以通过不使用“数据抽取”技能与敌人战斗而降低。在世界之外，玩家可以访问他们的游戏桌面，在那里他们可以浏览邮件和留言板，以获取新的提示或信息——这是一个相当有趣的设定，确实赋予了《骇客时空》一种 MMORPG 的感觉。





整个游戏系列都只是《骇客时空》这一 IP 旗下产品的一部分，其他的还包括了连载动漫和漫画。

他们又推出了另一个名为《骇客时空G.U.》（.hack//G.U.）的游戏系列，这一次故事被分为了三款相互独立的游戏，但总流程长度加一块甚至要比上个系列还要长。故事的前置设定基本没变，在《骇客时空》中事件结束的七年之后，同样的问题在网游《The World》中再次爆发，玩家扮演角色的另一位好友被自称 Tri-Edge 的人打败并陷入昏迷；玩家需要训练自己的角色 Haseo 以击败 Tri-Edge。这次游戏没有附带动漫 DVD，但在游戏有了许多待解锁的动画片段。该系列后来在 2017 年推出了重制版《骇客时空G.U.：最终代码》（Last Recode），并加入了额外的第四章。



《失落王国》（Lost Kingdoms）（系列）

开发商: FromSoftware | 发售年份呢: 2002 | 涉及平台: GC

在凭借着《黑暗之魂》（Dark Souls）一举震撼 RPG 行业的几年前，FromSoftware 曾开发过诸如《国王密令》（King' s Field）和《装甲核心》（Armored Core）等一系列知名度较低的游戏系列。而他们的《失落王国》（Lost Kingdoms）则是任天堂 NGC 上为数不多的 RPG 之一。

游戏剧情简洁明了，讲述了年轻公主卡蒂亚（Katia）为揭开笼罩王国的神秘黑雾而展开的故事。在旅途中，她偶然发现一种能够增强施法能力的符文石，并迫切意识到必须尽快收集这些符文石并彻底击败毁灭之神，以免世界陷入毁灭。虽然游戏故事有所欠缺，但其独特实时卡牌战斗系统将玩家完美融入《失落王国》游戏世界中，至于原因显而易见。

该战斗系统简单易上手。三种不同的卡牌类型和五种元素混合在一起，形成了一套直观的战斗形式，让玩家能够围绕自己喜欢的玩法风格构筑牌组。武器卡可以让角色在原地进释放一次攻击招式；侍从卡可以将其中的生物召唤到战场；召唤卡则可以释放从 BUFF 到治疗再到充满毁灭性的一系列魔法招式，从而可以扭转一次艰难的战局。元素克制系统类似于《火焰纹章》（Fire Emblem）中的武器克制，每个元素相对于其他元素都有不同的优势和劣势。例如，火元素可以抵抗木元素，但难以招架水元素。

在战斗之外，玩家可以升级、转换、购买和出售卡片，从而在游戏进程中完善自己的牌组。使用特定的卡牌可以增加该卡牌的经验值，从而强化其威力甚至进化成全新的卡牌。游戏中总共有 105 张牌，且牌组搭配的可能性可谓是千变万化，在本作中每张卡牌的发现过程都像是一场策略游戏和卡牌对战游戏。有些牌只能通过变形获得，而有些牌则可以在战场上获得。

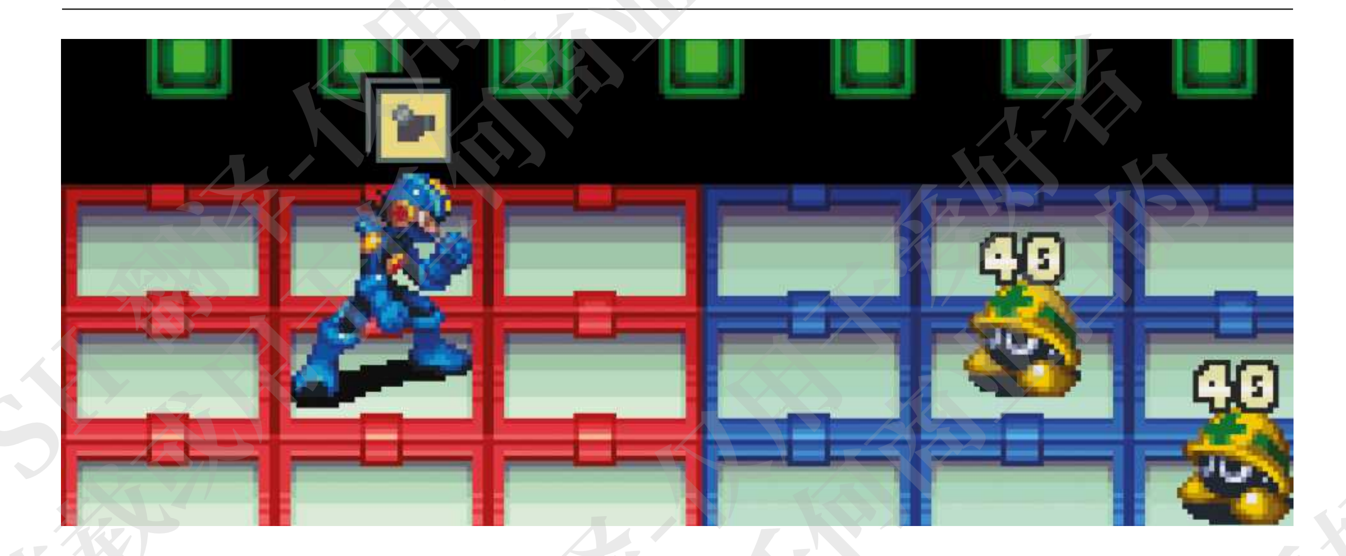


游戏的单人内容并不是吸引玩家入手《失落王国》的唯一原因。本作中有着许多多人模式限定的卡牌，玩法也类似于《万智牌》（Magic the Gathering）和《游戏王》（Yu-Gi-Oh）等集换式卡牌游戏。

《失落王国》最终也没能也没能走得太远。初代发行一年后推出了一部续作，虽然只是在前作玩法系统的基础上将卡牌的数量翻了一番，但这并不足以让该系列成为当时 RPG 领域的明日之星。然而，虽说该作只是 NGC 平台 RPG 阵容的一个添头，但它却是 FromSoftware 第一次发掘自己的闪光点，并让他们在十年后将这些闪光点汇聚成了有史以来最具影响力的 RPG 之一。



如果只看《霸天海拓史》和《失落王国》系列，那 NGC 某种意义上确实垄断了当年的卡牌式战斗系统市场。



《洛克人 EXE》/《流星洛克人》（系列）

开发商: Capcom | 发售年份: 2001 | 涉及平台: GBA, DS, 3DS

从早年间阿童木式的角色到 SNES 平台的 X 系列软重启为一个更黑暗更前卫的世界观，Capcom 的《洛克人》系列在过去多年来历经了多次重塑。当他们登陆 GBA 时，该系列又分出了两个衍生系列，分别是保留了传统横版卷轴动作玩法的《洛克人 零》（Mega Man Zero）和尝试角色扮演玩法的《洛克人 EXE》（Mega Man Battle Network）。

在《洛克人 EXE》中咱们得蓝色手炮机器人变成了网络领航员（navi），这是一种人类开发出来用于探索网络空间并且可以通过 UI 实现交流的数字生命体，此外他们还可以用于对抗网络恐怖分子和袭扰故事中电脑空间的病毒。游戏的主角是一名叫做光 热斗的少年，在不久之前他还只是一个每天除了上课就是在郊区闲逛的普通青少年。这是一个奇怪却十分有趣的设定，游戏借此创造了大量有趣的角色和洛克人系列经典机器人，而系列经典对手布鲁斯也在本作中作为一名酷炫的敌对网络领航员得到了重大升级。

在人类世界中，玩家需要控制主角解决一系列谜题来获得奖励点数，然后让洛克人.EXE 进入网络空间对抗病毒和作恶（比如让洗衣机爆炸或让炉灶着火）的网络领航员。战斗中敌我双方会各自占据一组 3*3 的网格场地，玩家需要一边等待着待计时填满一边向对方射击。之后玩家就可以查看自己装备的晶片库存，然后使其像出牌一样发动攻击、恢复乃至召唤和位移等技能，并且每种晶片都有着不同的效果范围；这使得玩家可以发挥开创性思维将它们搭配使用。

这是一个有趣的概念，并且在掌机平台上的运行效果也不错，每作游戏的故事通常会带一些强烈的戏剧性冲突，并在主角和反派身上都展现了惊人的深度，而洛克人.EXE 的起源故事更是相当疯狂。游戏从第三部开始便采用了类似《宝可梦》主系列的双版本销售策略，让两个版本拥有不同的晶片来鼓励玩家内部交换，尽管这两个系列的吸引力本身就不能相提并论。《洛克人 EXE》在 GBA 平台上总共推出了六部作品，尽管系列的后三部存在感一直不高，故事和游戏机制也都所有阉割，但还是很好玩。此外该系列还推出过一款名为《洛克人 EXE 任务传输》（Network Transmission）的动作游戏和一款反响一般的对战游戏《洛克人EXE 战斗晶片GP》（Battle Chip Challenge）。





尽管洛克人对于 Capcom 来说是一个金字招牌，但将其重新想象成一个能消灭病毒的人工智能是一个非常棒的概念。

该系列后来在 NDS 时代演变为了《流星洛克人》（Mega Man: Star Force）系列，共发行了三款游戏，使用了全新的网格布局、越肩视角并将晶片系统改为了卡片系统。此外，游戏还引入了名为“交友频带”的特殊系统，续作中甚至还可以让日本玩家通过现实中售卖的实体卡片来解锁游戏中的额外内容。该系列引入了电磁波和外星入侵者等更为奇怪的故事设定，但从未获得像《洛克人 EXE》那样的好评。2009 年日本独占发售的《洛克人 EX：流星行动》宣告着这两个系列的终结，该作也只是初代《洛克人 EXE》增加了“流星”系列相关章节的增强版罢了。而这两个系列在日本也都曾推出过改编的漫画和动画。



《洛克人 X：指令任务》（Mega Man X: Command Mission）

开发商: Capcom | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2, GC

伴随着带有试水性质的《洛克人 EXE》（Battle Network）系列大获成功，Capcom 也想效仿任天堂的《纸片马力欧》（Paper Mario）那样，想让他们的招牌明星继续在 RPG 领域发光发热。很遗憾，面对着《洛克人 EXE》过犹不及的游戏产量和越来越差的质量，玩家们甚至已经对该系列感到厌倦，后续《流星洛克人》（Star Force）系列更是没能扎稳脚跟。而《洛克人 X》系列本身也因为后续作品反响平淡而陷入了开发困境，于是 Capcom 便尝试着为该系列制作一款更为传统的回合制 JRPG。之后呈现在我们面前的便是这款《洛克人 X：指令任务》（Mega Man X: Command Mission），该作的大部分制作人员都曾参与过《洛克人 X7》（Mega Man X7）和《龙战士：龙之季节》（reath of Fire: Dragon Quarter）的开发工作，鉴于这两款游戏又恰好是其所属系列中最不受欢迎的一款，而最终成品的结果只能说……还行。

《洛克人 X》主系列游戏的剧情大都非常简单（首先这些都是横版动作游戏），《洛克人 X：指令任务》也采用了类似的套路。人们发现了一种名为“能量金属”（Force Metal）的强大物质，并建造了一个名为“千兆城”的岛屿来开采它们。城市的领袖艾普斯龙（Epsilon）意欲谋反独立，所以 X 和他的搭档 ZERO 被派去平息问题。另外本作中也加入了一个全新的机器人同伴。《洛克人 X》系列有一个算不上好的传统，那就是总喜欢把以各种形式让西格玛作为反派并一次又一次地出现在游戏最后。万幸本作并没有延续该传统，但糟糕的剧本和翻译让整个故事变得莫名其妙。其中一些角色的人物弧光尚且不错，而且故事也融入了一些奇思妙想，然而廉价的英文版配音则毁了这一切。X 仍然是该系列角色中最无趣的那一个，毕竟作为一个坚韧隐忍的英雄形象，他更多时候都只是推动剧情的工具人，而无法得到更多的角色塑造。

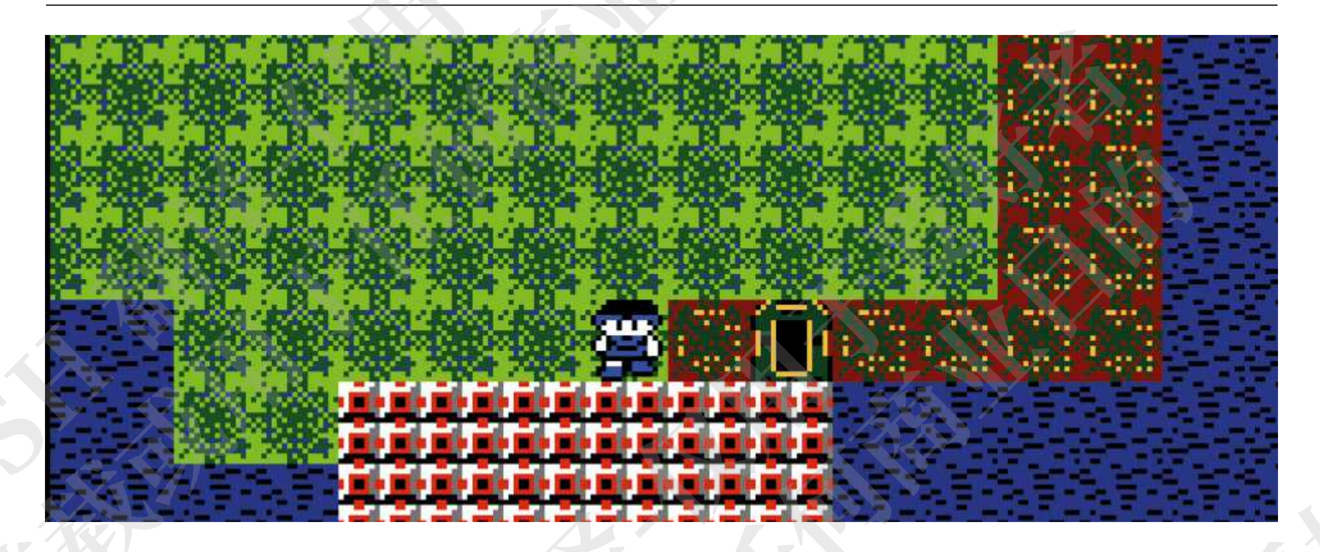
游戏战斗系统稀松平常，但其中加入的超级模式确实是一个有趣的切入点。我方每名角色都有一个会在战斗中逐渐提升并最终用于激活超级模式的仪表盘，超级模式激活后可以让角色 发动一些特殊的行动效果或状态。比如大块头马西莫（Massimo）可以提升攻击力，盗贼马里诺（Marino）可以获得大幅度的速度提升，而使用卡牌攻击的“蜘蛛”（Spider）则可以获得隐身效果从而提高回避率。而像是 X 的终极冲刺这类招式都会结合指令动作进行触发，但比起《纸片马力欧》系列的复杂指令系统可谓是相去甚远。



即使在数年之后，这款游戏的动画渲染风格仍让人啧啧称奇。直到今天，它仍然看起来很不错，即使地图是枯燥又重复。游戏的 PS2 版和 NGC 版之间也存在一些巨大的差异，前者附赠了《洛克人 X8》的试玩内容，但后者拥有全新的机制，可以使用联机线连接 GBA 来找到更多的道具。得益于 NGC 强大的主机性能，游戏的帧数和加载时间都非常出色。但代价就是该版本有着超高的遇敌频率，这也让使其成为了最难的一版。对于一款已经进入第六世代的主机周期好几年的游戏来说，《洛克人 X：指令任务》仍是一款相当有趣的游戏，但游戏整体粗糙且廉价的卖相也很难被人忽视。



这是《洛克人》系列中一款更成熟的 RPG 改编作品，但很遗憾只是惊鸿一瞥，而没有得到长久的成功。



《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito）

开发商: Hot-B | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC

《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito，又译作《观星者》）的故事发生在一个人类全都在方舟城和平生活的未来世界中。统治这座城市的超级计算机“克莱文 III”（Crew III）使用精神控制能力时刻抑制着民众脑中任何的犯罪念头。然而，一些被称为“超能力者”（espers）的特殊人类拥有免疫这效果的超能力，他们因此被视为威胁而遭到追杀。玩家扮演的便是这样一个失忆的超能力者“美波”（Minami），向着这种不公平的待遇宣战。本作是 Hot-B 在 PC 上的早期 RPG 游戏《灵能都市》（Psychic City）的续作，而且后者也有着类似的设计。

对于当时的 RPG 来说，这当然是一个很酷的背景设定，但《行星冒险》无疑是一款史诗级别的雷作。首先本作的画面极其糟糕，胡乱拼凑的像素素材单拿出来可能只是难看，但组合到一起更是灾难级的。游戏一上来无任何引导，地图上从城镇到迷宫几乎任何地方玩家都是不可见的（显然角色的超能力在城镇中遭到了屏蔽）。角色行动异常缓慢，要追上城镇 NPC 并以其对话更是难上加难。在离开城镇时，玩家将会被传送到随机的地点。游戏中有些明显是 BUG 所致的内容，也被故事一系列添补的独特设定给被圆了回来，毕竟这可要比修复它们要容易得多。

战斗系统设计也是一样的没心没肺。玩家会在游戏一开始就遇到非常强的敌人，角色甚至没有任何出手机会就被直接秒杀。该阶段玩家也没有从战斗中逃跑的机会，因为只有学会了特定的传送技能之后才能执行此动作，而该项技能则要到后期才能学会。不知道为什么游戏信息栏显示角色受伤数字会截取最后一位——例如角色损失 16 点 HP，但只会显示未损失 1 HP。由于战斗中没法取消菜单栏，所以如果玩家不慎选择了 ESP 指令，那么也就无法将其取消并选择攻击指令了。

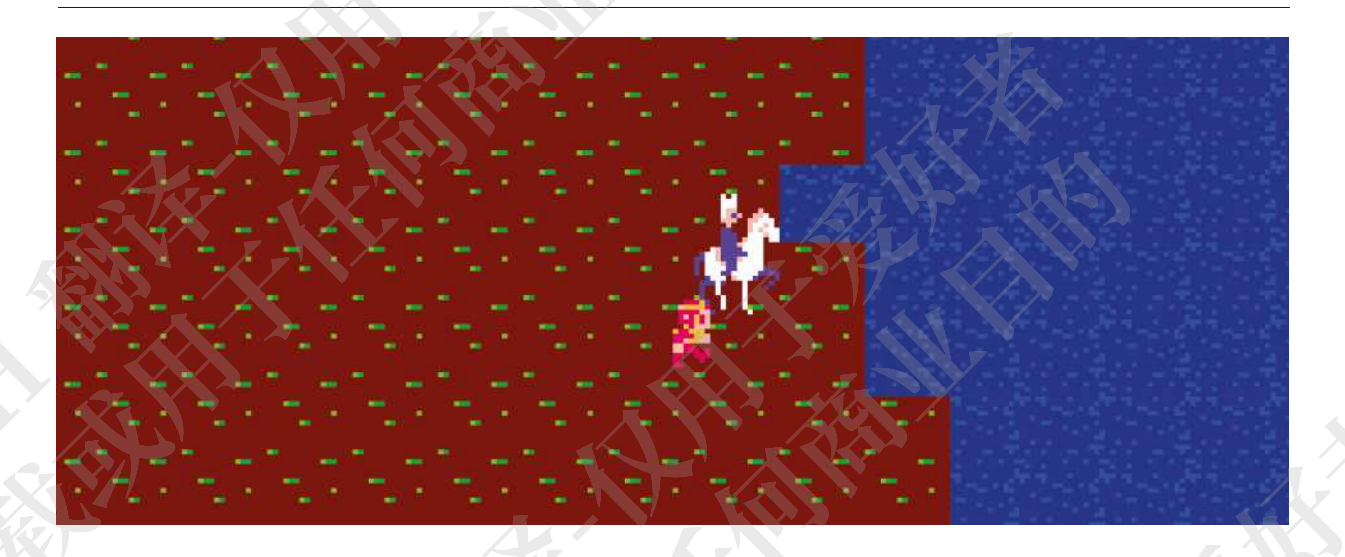


游戏没有什么剧情（公正地讲其实所有的剧情都在游戏的说明书中），也没什么指引。大多数玩家进入游戏后，可能在看到第一个城镇之前就被干掉了。Famicom 的一期评论中是这样描述的：“在没有任何指引的情况下，你所能做的只有‘跑’或‘死’。”

多年以来，很多人尝试修改该游戏的 ROM 以求改善画面并修复游戏中成堆的 BUG 和糟糕的平衡性，甚至有人尝试完全重制了这款游戏。此外，科幻题材 RPG 在当时其实也并不少见，该作也只比 SEGA 的《梦幻之星》（Phantasy Star）早发售几个月，比 Konami 的《拉格朗日点》（Lagrange Point）早上个几年而已。游戏颇具野心，怎奈何几乎没法玩，尽管如此，其品质之烂就已经让这款游戏成为了一个传奇，以至于专门推出复古游戏的 City Connection 公司在 2020 年又重制了这款游戏，但与其说是重制，倒不如说是进行了调整的复刻。有趣的是，在过去的 30 多年里，人们讽刺性地在这款游戏中注入了太多的情感，足以证明这种努力是合理的。



就连粉丝们都尝试重制《行星冒险》以便让其变得可玩，这充分说明这款游戏当初的理念是多么的优秀。



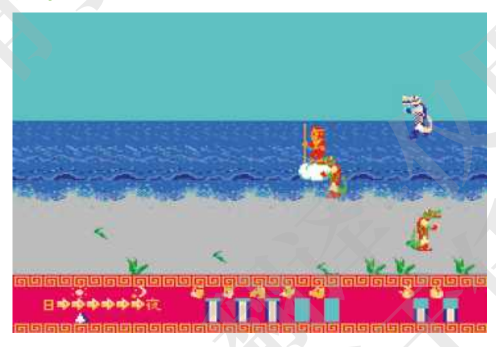
《元祖西游记：超级猴子大冒险》

开发商: Techno Quest | 发售年份: 1986 | 涉及平台: FC

《元祖西游记：超级猴子大冒险》（Ganso Saiyuuki: Super Monkey Daibouken）可谓是能与《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito）共争“史上最烂 FC 平台 RPG”称号的一对“卧龙凤雏”。作为众多改编自《西游记》的电子游戏之一，玩家将在本作中控制孙悟空一路护送着玄奘法师和他的坐骑从中国前往印度。

游戏开篇是这样写道：“Nagai tabi ga hajimaru……”（“漫长的旅程开始了……”）。伙计们，游戏真的没跟各位在开玩笑。据估计，本作中大约包含了 700 个场景，它们就像小而独立的岛屿一样存在于游戏当中，而玩家的队伍每秒却只能前进一格。游戏场景间并不存在着关联性，通往下一个区域的大门除非玩家正好位于其上上方，否则大多是时候都是看不见的，这就意味玩家要重复且乏味地踩遍每一格土地，直到它们将你传送到其他地方。最糟心的被玩家所发现的区域并不一定是正确的路线，玩家在游戏中绝大部分时间里遇到的都是死胡同。游戏采用了昼夜循环的时间系统，这对于一款 1986 年的主机 RPG 来说绝对能令人眼前一亮，但要命的是有些传送门只会在特定时间内出现，这未免就太令人抓狂了。而且探索过程中角色会逐渐消耗食物，所以不出意料，角色是可能会被饿死的。

游戏每隔一段时间就会自动遇敌，这时玩家会突然发现角色出现在了一个横版卷轴视角的战斗画面中。而这部分的设计和编程真的令人难以理解，因为角色的精灵图会以只有疯子才能理解的方式在屏幕上移动，而显示“命中检定”这种基础的游戏规则在本作中也跟不存在似的。由于孙悟空貌似有着全游戏最高的血量，所以他的定位主要是战士，但如果悟空战败，则会有其他角色——早期是玄奘和会变形的白龙马，后期是八戒和沙僧（译者注：原文同日本习惯用的是河童代称）——顶替他的位置。



然后跟游戏战斗遇敌一样突然的是，游戏会在玩家战斗过程中没有任何警告的情况下把角色丢回上一关场景中。事实上，它是为数不多的加载时间明显较长的卡带游戏之一。这个过程会不断重复，直到玩家的队伍耗尽食物，或者玩家偶然发现一个城镇来补充你的补给。

最令人悲伤的是隐藏在 ROM 中的一条信息，这是一条使用不如传统十四行诗那么雄辩的形式写出来，详细描述了一名孤独的程序员对爱的渴望——“请赐我一个变态的女友。我爱阴道！我爱阴蒂！”……如此荒谬的一则彩蛋正好配得上这款悲催的游戏。

游戏开发商 Techno Quest 作为 Taito 的子公司，主要业务是负责计算机图形制作。他们的第一款游戏是激光光盘游戏《导火线》（Rolling Blaster）；他们第二款（也是最后一款）便是本作，而这一切完全是因为他们的员工是各类角色扮演游戏（如《创世纪》和《梦幻的心脏》）的忠实粉丝。



与《行星冒险》相比《超级猴子》这款游戏完全没有拯救的必要，充其量只是个 8 位机上的刑具罢了。

《小超人》（Esper Dream）

开发商: Konami | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FDS

在上世纪 80 年代，日本掀起了一股超能力（ESP）狂热，这催生了大量以超能力为题材的漫画、动画和游戏问世。1987 年，Konami 在 Famicom 磁盘机上发布了一款名为《小超人》（Esper Dream）的 ARPG 游戏，游戏中玩家需要操控一个穿越到自己最喜欢故事书中的小男孩。

游戏世界中心设有布雷克镇，该小镇连接着不同的世界。例如，第一个世界是某人的房间，但周围景观被放大了数倍（或者可能玩家被缩小了），地下城位于电脑内部，四周墙壁由电脑芯片构成。本作采用标准 RPG 范式，包括绿色田野、蓝色海洋、水晶城堡、沼泽迷宫和基于国际象棋的世界等元素。敌人种类多样化，并包括瓢虫、飞鱼、飞猴、鹈鹕以及其他各种无意义物品。在地图上可以看到四处游荡的敌人足迹，在角色接触到足迹时会切换至另一场战斗场景进行战斗。敌我双方行动完全实时进行，玩家可使用手枪、激光和火箭筒等武器攻击或使用角色精神力量。

不过战斗的操作十分麻烦，玩家角色只能朝四个方向走并且走得很慢，而且本作战斗也都相当乏味且重复。但是本作的背景设定要完全有别于当时常见的奇幻游戏，《恶魔城》（Castlevania）的作曲山下绢代为本作制作的配乐也相当的悦耳，况且本作也与当时烂大街的《塞尔达传说》模仿者们有着本质上的区别，因此这款游戏仍值得一玩。





《小超人》是 Konami 旗下众多面向 FC 磁碟机开发的游戏中的其中一款。

《小超人 2：新的战斗》（Esper Dream 2）

开发商: Konami | 发售年份: 1992 | 涉及平台: FC

初代《小超人》（Esper Dream）发售恰巧赶上了 FC 上 RPG 热潮的开始，而它则在 5 年之后，也就是 1992 年发行了续作同时也是系列最后一作的《小超人 2：新的战斗》（Esper Dream 2: Aratanaru Tatakai）。两作的设定也大致相同——玩家要扮演一名拥有超能力的小男孩，被传送到各种故事世界中冒险。

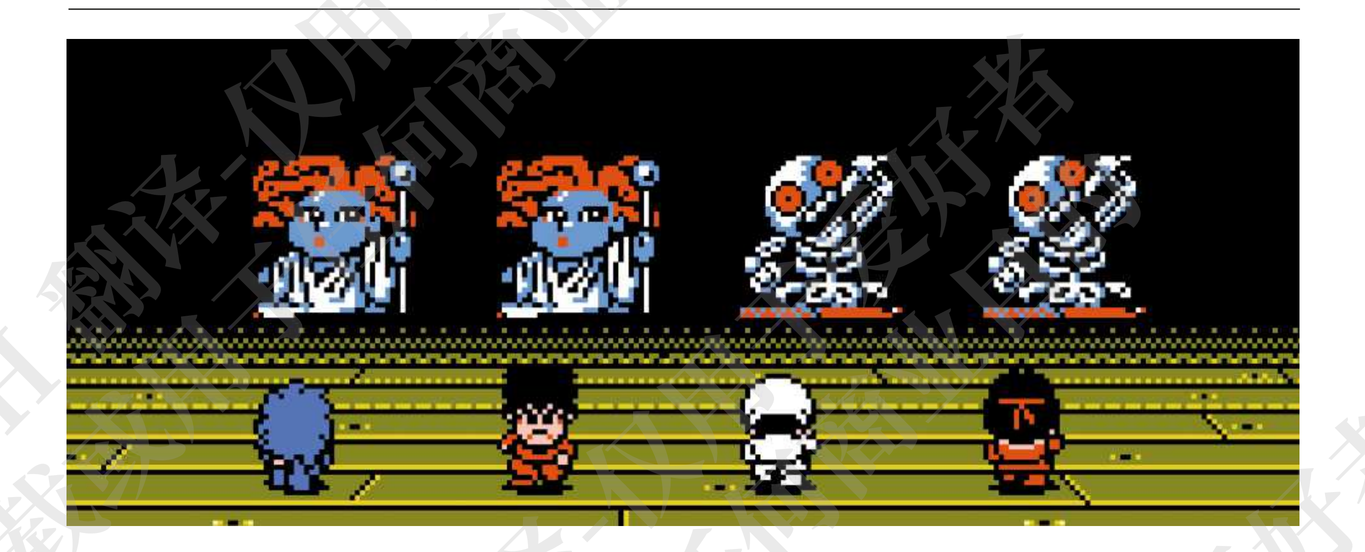
游戏总共分为 4 个世界。其中有的世界是一个宁静的海边小镇，但为此处提供光源的球体却一一个神秘生物给偷走了。有的一列类似《银河铁道 999》风格，并且遭受了巨型兔子袭击的太空列车。有的则是一个里面螺母和螺栓全都活了过来的磁铁工厂，还有的是一座正遭受了日本风雷双神威胁的发光山。比起初代中“探索地下城，寻找垃圾” 的场景，这些场景有更多的故事情节，也更加充实。游戏战斗基本没有变化，但节奏更快更流畅并且掉落的金币也更多了，所以比前作要轻松很多。虽然每个世界开始初期都是玩家一人四处闯荡，但每个世界都有（例如火车售票员、拟人的螺丝钉或快乐的小星星）专属的 AI 队友与玩家并肩作战。

本作与《恶魔城：传说》（Akumajou Densetsu）和《魍魉战记摩陀罗》（O Madara）一样，是仅有三款采用了科乐美 VRC6 芯片的 FC 游戏之一。该芯片不仅能够改善图像效果，还能显著增强音乐效果。总体而言，《小超人 2》在保留了前作几乎所有元素的基础上修复了前作中大部分问题，使其成为一款可以轻松与早期 16 位游戏竞争的优秀作品。





初代游戏发行的五年之后，此时 FC 磁碟机几乎退出了市场，而这款续作在各方面也都更胜一筹。



《大盗伍佑卫门外传》（Ganbare Goemon Gaiden）（系列）

开发商: Konami | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC

《大盗伍佑卫门外传》（Ganbare Goemon Gaiden）可谓是 Konami 最高产的游戏系列之一，甚至一度超过了《恶魔城》（Castlevania）等公司旗下知名作品。其中少数得以在海外发行的系列游戏则被重新命名为《神秘忍者》（Mystical Ninja）。该系列以恶搞版的日本民间英雄石川五右卫门作为主角，故事表面上是发生在封建时期的日本，然而，经常会穿插一些超越时代、滑稽有趣的情节元素（如时间旅行、太空冒险和机甲等），虽看似随意但能实现各种奇思妙想。尽管该系列游戏质量参差不齐，但始终保持着极高的娱乐性。

该系列曾在 FC 平台上推出过两款以回合制 RPG 为主的衍生系列游戏。在《大盗伍佑卫门外传：黄金宝藏》（Ganbare Goemon Gaiden: Kieta Ougon Kiseru）的故事当中五佑卫门和搭档鼠小僧一同前去寻找自己丢失的宝藏，而像是忍者少女弥惠（Yae）和叫作小番（Koban Neko）的猫咪等后续作品中的经典人物也是在本作中第一次登场。还有像是看起来像是泥偶一样的外星机器人“佩莫·佩莫”（Pemo Pemo），他在续作中也成为了可操作角色。此外游戏中还有一个哥斯拉一样的机械少女会经常追杀五右卫门和他的伙伴。游戏的的战斗玩法与《勇者斗恶龙》类似，但角色像素、背景和战斗动画都要比同类游戏更为精致。并且还有一些诸如可以让角色行动更快的火箭飞靴或是能随时随地存钱等更亲民的设计。获取升级所需经验等信息的途径也不是像《勇者斗恶龙》那样去询问国王，而是只需要走进电话亭即可。

续作《大盗五佑卫门外传：世界的宝藏》（Tenka no Zaihou）的故事中，五佑卫门和鼠小僧为了赢得比赛，离开了日本而前往世界各处寻找八把钥匙。这一路冒险会带玩家领略各种奇葩的风土人情，比如一个全部由食物构成的小岛；顺着天梯直通月亮表面的兔子王国（因为日本民间传说中月亮上的阴影其实是兔子在捣年糕）。本作甚至模糊了游戏间的界限，让射击游戏《兵蜂》（TwinBee）中的肉桂博士（Dr. Cinnamon）以及《恶魔城》（Castlevania）系列的西蒙·贝尔蒙特(Simon Belmont)在本作中作为玩家的队友登场。甚至其中一个小偷角色甚至是改编自著名的文学形象亚瑟·罗宾。战斗系统切换到第三人称视角，使其在视觉上比之前更具吸引力，尽管玩法依旧。

虽然《大盗五佑卫门外传》系列主要是由动作游戏构成的，但它也尝试了加入RPG元素；有些游戏与《超级马力欧世界》（Super Mario World）等平台跳跃游戏非常相似，而另一些则类似于《塞尔达传说》系列，更像是动作冒险游戏。随着 SFC 主机的蓬勃发展，游戏拥有了更好的叙事空间，因此 Konami 可能认为不再需要局限于《勇者斗恶龙》这类 RPG 框架。而在这段时间里，Konami 似乎椰也对 RPG 失去了兴趣，因此这两款衍生游戏也就成为了 8 位机时代的遗珠。





《大盗五佑卫门外传》系列的主流游戏都是系列带有 RPG 元素，而衍生作品则是两款彻头彻尾的 JRPG。



《拉格朗日点》（Lagrange Point）

开发商: Konami | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC

在未来，人类从地球的拉格朗日点出发向着外太空发起了扩张。最初建立的的两个殖民地——Land-1 和 Land-2 及其临近卫星共同组成了 Isis 居住地。为了查明席卷了 Land-2 上的灾难，男主吉恩（Jin）在前去调查的途中遭遇了一支机械部队的袭击。待他康复后，玩家则要去查明这场关于生物危害和政变事件背后的真相。

《拉格朗日点》（Lagrange Point）发售于 1991 年，作为一款面向 16 位机 RPG 的 8 位机游戏竞品，以当时角度来看该作可谓是一个技术奇迹。游戏有着大型的角色像素立绘，呈现以撕裂特效的华丽战斗画面过度动画，还有使用闪光特效加第一人称视角来实现在隧道高速穿梭效果的战斗场景。如果不是因为发色数有限，那么它绝对会被认为是一款 PCE 平台的游戏。Konami 当时特别喜欢倒腾发声硬件，在 FC 卡带中加入额外的声音芯片来支持它们的音轨。该作也是 Konami 唯一一款使用了 VRC7 芯片的游戏，其中包括一个 FM 合成器，这就让颠覆了已有任何的 FC 音乐。。

这是一款非常标准的 8 位机 RPG，游戏中带有一些很酷的科幻元素。所有攻击(不包括超级攻击或魔法咒语)都会消耗能源点，这些能源点可以从流程中找到的坦克里补充，或是在保存点中恢复。由于游戏舞台发生在一个圆柱形的殖民地上，所以整个大地图都呈现以一种带有纵深的环形结构，并且为了体现地图的规模，玩家在其上的所有行动都需要搭乘交通工具。团队中几名成员角色类型大致可分为人类、机器人和赛博人三种，且每个种族专属的装备类型和负面特性。例如人类和赛博人会受极端情感效果的影响，而机器人则容易生锈。此外游戏中还有一个可以自定义和合成武器类型的系



统，这对于一款 8 位机 RPG 来说可以说是相当的复杂。变异的敌人在设计风格上游离在恐怖和搞笑之间——其中有些是《Fami 通》杂志面向读者的征稿比赛结果，其所涉及到从敌人设计到人物对话等部分内容皆是出自玩家的手笔。游戏配乐的风格也是五花八门，其中有些是来自日本摇滚乐队丽贝卡（Rebecca）的曲目还有一些则是听取了粉丝们的建议。后来为《最终幻想 13》（Final Fantasy XIII）配乐的滨涡正志当时也获选了，但他的作品并未用到这款游戏中。

与《拉格朗日点》最相似的游戏是世嘉的《梦幻之星》，虽都是设定在外太空，但本作的科幻元素浓度更重。然而由于角色设计的问题，本作给人更多的是一种子供向游戏的感觉，并且缺少了《梦幻之星》中那种沉重的情感共鸣。但除此之外，它新颖的背景和令人印象深刻的声音和视觉效果结合在一起，共同铸就了这款更优秀的 FC RPG。



时间来到 1991 年，此时 FC 不得不与更新的 16 位主机进行竞争，于是便有了像《拉格朗日》这样的技术奇迹。



《魍魉战记摩陀罗》（Mouryou Senki Madara）（系列）

开发商: Konami | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC, SFC

《魍魉战记摩陀罗》（Mouryou Senki Madara）一款雄心勃勃横跨多媒体平台的系列漫画项目，该作于 1987 年由大冢英志（Eiji Ohtsuka）和原画师田岛昭宇（Sho Tajima）共同创作。该项目的目标是各种各样的漫画、电子游戏和动画讲述108个不同的故事，尽管故事最终没能达到这个数量级。该系列的部分漫画章节和动画 OVA 也有被翻译成英文版。其中一个故事中有个叫“摩陀罗”（Madara）的男孩遭人夺取大部分身体器官后被遗弃在河中漂流而下，万幸被下游好心的农户收养并为其按上了义体，同时过上了一段相对正常的生活。也就是说，他在成年后为了查明自己的身世，不得不只身闯荡这片土地，击败恶魔夺回自己原来的身体各部位。虽然其本身是基于亚洲文化的奇幻故事，但它也有一些轻微的科幻元素，这给人一种独特的感觉。

Konami 根据该故事设定为基础将其改编成了一部 FC 上的 RPG。虽说是改编，但由于游戏制作时漫画仍在连载，所以本作只是改编了原作的部分内容，而游戏后半段则都是原创内容。与当时许多其他的同类型游戏一样，本作与《勇者斗恶龙》有着类似的玩法设计，但也在其中加入了一些专属的系统。游戏战斗呈现为类似《创世纪 3》（Ultima III）等游戏的俯视视角。战斗中，玩家小队中的 AI 队友会自动进行攻击，但玩家也可以随时选择暂停，并在期间下达特定的战斗指令。换句话说，该作的战斗系统更接近直到十年后 Bioware 旗下 CRPG 才开始流行使用的 RTwP 战斗系统（Real Time With Pause）。此外，玩家冒险中时间是会实时变动的，不过并不是像《勇者斗恶龙 3》和《勇者斗恶龙 4》那样的昼夜交替，实际上是呈现以季节交替的形式。但它最吸引人的地方还是 VRC6 内存映射器，其内部包含了一个额外的声音芯片，可以提供更多的音轨。历史上只有三款 FC 游戏卡带使用了这种芯片，另外两款是 ARPG 《小超人 2》（Esper Dream 2）和著名的《恶魔城传说》（Akumajou Densetsu，也就是享誉国际的《恶魔城 3：德古拉的诅咒》）。该芯片不仅为游戏音乐带来了更多的可能性，而且成为了 Konami 经典优秀作品的奠基石——尤其是本作中第二世界的主题曲真的是非常出色。



Konami 随后又在 SFC 上推出了系列的续作，该作的卖点在于原创的场景以及漫画中登场的一些角色。故事主角朋克摇滚歌手神代汉（Han Kamishiro）和女友富士（Subaru）是一对生活在现代日本社会中的青年，当他们意外得知自己是“摩陀罗”和他的守护者“麒麟”转世的真相后就被传送到了奇幻的异世界当中。本作的战斗系统与 FC 版游戏基本相同，只不过在战斗中使用了比例相对正常的角色立绘，而不是当时那个年代许多 RPG 中出现的 Q 版造型。与前作一样，由岩濑立飛（Tappi Iwase）、谷口博文（Hirofumi Taniguchi）和东野美纪（Miki Higashino）共同创作的配乐依旧十分出色，而他们三人日后还参加了《幻想水浒传》的制作。系列第三作《摩陀罗传说》（Madara Saga）仍然面向 SFC 平台发售，不过这只是由 Datam Polystar 制作的一款与系列毫无关系的游戏。



虽然系列游戏都没有发行过海外版，但原著部分漫画已经有英文版了。



《甜蜜之家》（Sweet Home）

开发商: Capcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

长久以来人们一直传说在艺术家弥宫一郎的废弃宅邸中隐藏着一幅堪称惊世杰作的壁画。而你则要控制一支为了拍摄纪录片而闯入其中的摄制小组。这地方也不出所料的闹了鬼，被困其中的摄制组成员在脱出生天之前不得不面对这里的怪物。

《甜蜜之家》（Sweet Home）改编自 1989 年上映的日本同名恐怖电影。单独来看，这部电影是一部相当标准的 B 级片，有着廉价的特效并且很有可能就这样被遗忘在历史之中。（事实上，它甚至从未发行过 DVD 版。）然而正是这样的一部电影与 FC 的结合成就了有着如此重要历史地位的恐怖游戏之一。该作由曾为创造了《魔界村》（Ghosts' n Goblins）等诸多 Capcom 经典游戏的藤原得郎（Tokuro Fujiwara）执导，将冒险解谜和 RPG 玩法相结合并对该公司后来的《生化危机》（Resident Evil）系列产生了重大影响。

游戏中五名角色都有着专属的个人能力——有人携带着可以打开某些门的钥匙，有人可以用吸尘器来清理蛛网，还有人可以用打火机来点燃障碍物等等。游戏目标是让这些角色寻找并拍摄宅邸中的壁画，并从中寻找下一步探索方向的线索。角色们可以单独外出探索也可以组队（最多三人一组）寻找可以帮助他们进一步探索豪宅的道物品，像是可以跨过裂隙的木板或是能够增强战斗力的武器。游戏采用相当直白的《勇者斗恶龙》式随机遇敌机制。玩家可以召唤任何其他团队成员让他们加入战斗，也可以在队友被敌人困住时使用祈祷命令来帮助拯救你的同伴。游戏中还设计了一套疾病状态，每一种疾病都可以通过一个角色持有的解毒剂治愈。各种陷阱也是游戏中的常客，玩家可以使用快速做出应对决策来试图避险。然而本作中唯一能恢复角色血量的补给品的数量却是有限的。当角色死亡时，他们就会永久死亡，虽然他们留下的道具可以让玩家继续在游戏中使用，但游戏会根据最后幸存下来的角色提供了不同的结局。对于一款 8 位机游戏来说，角色的永久死亡固然可怕，而本作中一系列令人毛骨悚然的敌人形象更是如此。

浑然天成的画面表现力伴随着无处不在的敌人和不断在消耗的资源，赋予了游戏一种真正的恐怖体验。可以随时保存的游戏进度的设计让玩家能够在不堪重负并需要重新开始游戏时发挥关键作用。万幸游戏的流程并不算长，如果熟悉流程的玩家只需要几个小时就能通关。游戏的概念设定以及被后世广泛借鉴的第一人称视角过场动画直接影响了后来的《生化危机》系列。实际上《甜蜜之家》的操作相当繁琐，玩家需要经常在许多角色之间来回切换，并在他们之间切换道具。但其作为一款恐怖游戏和该类型游戏作品的开创性历史地位是不可否认的。





《甜蜜之家》作为一款 8 位机游戏来说可能有点过于血腥了，即便 Capcom 在尽量不改动大框架的前提下发行了英文版，也还是有可能违反美国和欧洲任天堂的审查规则。



《吞食天地》（Destiny of an Emperor）（系列）

开发商: Capcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: NES, GB, SFC

Capcom 在 8 位机时代尚未深度涉足 RPG 领域，除了恐怖游戏《甜蜜之家》（Sweet Home）之外，他们还推出过改编自小说《三国演义》的《吞食天地》（Destiny of an Emperor）。游戏讲述了刘备、关羽和张飞三位将军联手镇压黄金叛军的故事。游戏以《勇者斗恶龙》式 RPG 的形式演绎了这段历程，玩家将要率领着军队探索公元 2 世纪的中国，攻略一座又一座的城池并招募更多的将领加入自己的大业当中。游戏提供相当多可招募的角色，总共多达 150 人。

本作战斗系统有别于常见的 RPG，与玩家的军队交战的并不是随机遭遇的怪物，而是要与敌对的势力进行交锋。战斗中敌我双方军队会分别位于画面的左右两侧；虽然敌我双方都会显示“生命值”，但本作中这代表的是军队作战单位的规模而不是血量，该数值也会随着战斗的进行而自动下降（减员）。本作中对标了“魔法”的“计策”可以让角色在战斗中作为可选的技能释放。敌我双方战斗中最多只能上场 5 个单位。由于该类型战斗中玩家每回合都要输入命令，考虑到战斗时长，所以最两全其美的解决办法就是托管 AI 自动战斗。如果玩家能够满足战败武将的需求的话，那么他们就有可能加入到玩家的队伍当中。除了要维持军队数量之外，玩家还需要喂饱他们，时刻保证不断消耗的粮草能供应充足。

游戏画面比《勇者斗恶龙》略好一些，但界面不那么繁琐，角色移动速度也要更快。游戏音乐非常棒，听起来很像 NES 上的《唐老鸭俱乐部》（DuckTales），这就要归功于这两款游戏的共同作曲殿村裕诚，而且包括像是《魔界村》的制作人藤原得郎和《街头霸王 2》（Fighter II）和《快打旋风》（Final Fight）的设计师冈本吉起等 Capcom 知名游戏开发者也都有参与到本作的开发工作当中。



系列在 FC 平台上的续作在加强了游戏叙事的同时，阉割了前作中的招募机制，并且做出了诸如让队伍移动变慢等令人恼火的改变。其结果便是虽然故事剧情略有提升（毕竟初代游戏中故事的设计相当的老套），但在大多数其他方面却很糟糕。游戏届时还在 Game Boy 上发行了一款游戏，严格来说这是一款原创游戏，但与第一款游戏有相似之处。然而，游戏部分内容都进行了大幅度缩水，特别是将战斗减少到三对三，而不是五对五。系列后续登录 SFC 的《吞食天地：三国群雄转》（Tenchi wo Kurau: Sangokushi Gunyuuden）其本质上更像是一款策略游戏。

考虑到当时情况，《吞食天地》能推出英文版简直是一个奇迹。游戏实际上也只是改变了同名原著长篇漫画系列中的一小部分内容。卡普空后来还根据该系列开发了两款街机游戏，分别是享誉国际的横版清关游戏《吞食天地》（Dynasty Wars）和《吞食天地 2：赤壁之战》（Warriors of Fate）。



《吞食天地》和 Koei 的《三国志》系列同样改编自中国的长篇史诗巨作，但这款游戏更像是一款主机 RPG，而不是一款策略模拟游戏。



《拉迪亚战记》（Radia Senki: Reimeihen）

开发商: Tecmo | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC

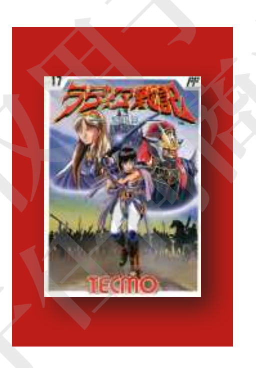
在《拉迪亚战记》（Radia Senki: Reimeihen）中玩家将要控制一名失忆的主角，被卷入到利莫里亚（Lemuria）王国和萨马拉（Samara）王国为了抢夺强大的拉迪亚塔（Radia Tower）控制权的战争之中。与此同时同样被卷入其中的还有传说中方舟（Ark）王国的莱菲丝（Lefis）公主，在游戏开场介绍中她所乘坐的飞行器便被击落。这种背景设定可谓是 RPG 界烂大街的存在，但但游戏本身却并非如此，它在设计上表现出了显著的进步。

从游戏本身来讲，《拉迪亚战记》将《最终幻想》的游戏风格与《塞尔达传说》的动作战斗系统进行了结合，只不过本作中有着许多的队友。当玩家遭遇敌人时，游戏便会锁定当前画面为战斗场景，玩家则需要在当前画面中将敌人击败后才能继续进行游戏。玩家能控制的只有主角一人，至于其他队友则会交由 AI 控制自行战斗。当然玩家也可以选择暂停然后单独下达命令，所以也不一定要由着 AI 的性子来。从设计角度来看，本作相当的粗糙——角色行动缓慢，而玩家又只能向着四个方向移动，主角除了戳人之外就没有其他动作了，而且队友 AI 往往都非常的蠢（毕竟这只是一款 8 位机游戏）。但这也是诸如《星之海洋》（Star Ocean）和《圣剑传说》（Secret of Mana）等 RPG 中使用的该类型系统的早期示范案例。但除此之外，本作中也有一些其他的巧妙小创新——战斗中玩家可以选择装死这种希望敌人能饶自己一命的方式来避免战斗（当然也不总是奏效），而不是常规的逃跑。敌人死亡也不会掉落金币，所以玩家需要靠售卖敌人的兽皮来换取现金。还有很多治疗方法可以确保你的同伴不会被打得太惨。总的来说，除了 BOSS 战，这款游戏也没有那么难。

本作的开发团队基本上和 NES 上的《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden）系列是同一拨人马，尤其是制作人吉沢秀雄（Hideo Yoshizawa），他后来跑去 Namco 开发了《风之克罗诺亚》（Klonoa）系列。对于 Tecmo 游戏的粉丝来说，本作的音乐听起来应该很耳熟，因为战斗主题风格听起来既适合《忍者龙剑传》，也契合《Tecmo 橄榄球锦标赛》（Tecmo Bowl）。本作与 Tecmo 在 NES 上发行的许多游戏一样，都会在游戏关键剧情点插入全屏的过场动画。7 个主要角色(随着游戏进程，许多角色会加入或退出你的团队)都拥有独特的技能，此外还有一个团队对话选项，让你可以与他们讨论一些事情。与后来的游戏相比，这款游戏的人物塑造相当有限，但就战斗而言，这款游戏在当时非常具有前瞻性，最后的一些情节转折也保持了故事的新鲜感。

总之，《拉迪亚战记》作为的即时动作战斗系统有效地规避了 8 位机时代 RPG 中普遍存在的乏味刷任务现象，其呈现形式甚至能让许多现代玩家也能尝试游玩这款游戏，这点难得可贵。游戏原计划决定以《拉迪亚之塔》（Tower of Radia）作为英文版标题，然而这款游戏最终也没能进入英文市场。





关于《拉迪亚战记》，你只需要知道这是由开发了 NES 上《忍者龙剑传》的团队制作的一款 RPG，而且取得了不错的成绩。



《孩子们的冒险》（LaSalle Ishii no Childs Quest）

开发商: Namco | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

拉沙尔石井（LaSalle Ishii，本命石井朗夫）是日本著名的电影人和电视明星，而正是他将自己的名字授权给了 Namco 用于这款非比寻常的偶像题材 JRPG。游戏中他经营着一家艺人事务所，并创建了一支由三名少女组成的偶像团体“Childs”，虽然成立了有一段时间，但还尚未出名。而玩家作为她们的经纪人则必须要在日本各地冒险，来为她们铺平成名之路。

这款游戏基本上就是对于日式当时流行的《勇者斗恶龙》的一次戏仿，游戏采用了那些耳熟能详的 RPG 机制，并以一种非比寻常的方式在游戏中加以实践。例如游戏中虽然有随机遇敌系统，但遭遇的不是敌人而是心怀不满的偶像爱好者们，玩家也有机会将他们转化为自己团队的粉丝。其中一些随机的好歹还是人，因为玩家还会遇到小狗、成堆的呕吐物、微笑的大便史莱姆（恶搞了《勇者斗恶龙》的经典吉祥物）和各种奇形怪状的东西。玩家可以选择赞美他们，也可以选择承受他们的侮辱。在其他的 RPG 中，敌人的 HP 会因受到玩家的攻击而下降，而在本作中，面对着玩家的聊天攻势或倾听他们的训斥，敌人下降的会是压力值。对方压力清零后便会离去，而玩家则会赢得战斗——换句话说，你可以坐着让他们大喊大叫，直到他们筋疲力尽。此外，还可以获得使用魔法(与其他游戏中的魔法原理相同)，以及购买设备和其他必要道具的资金。在每个城市，玩家还需要付费才能举办一场音乐会。在这部分中玩家从各式各样的配乐和表演形式中进行抉择，力求让观众对演出感到兴趣，从而增加乐队的知名度。

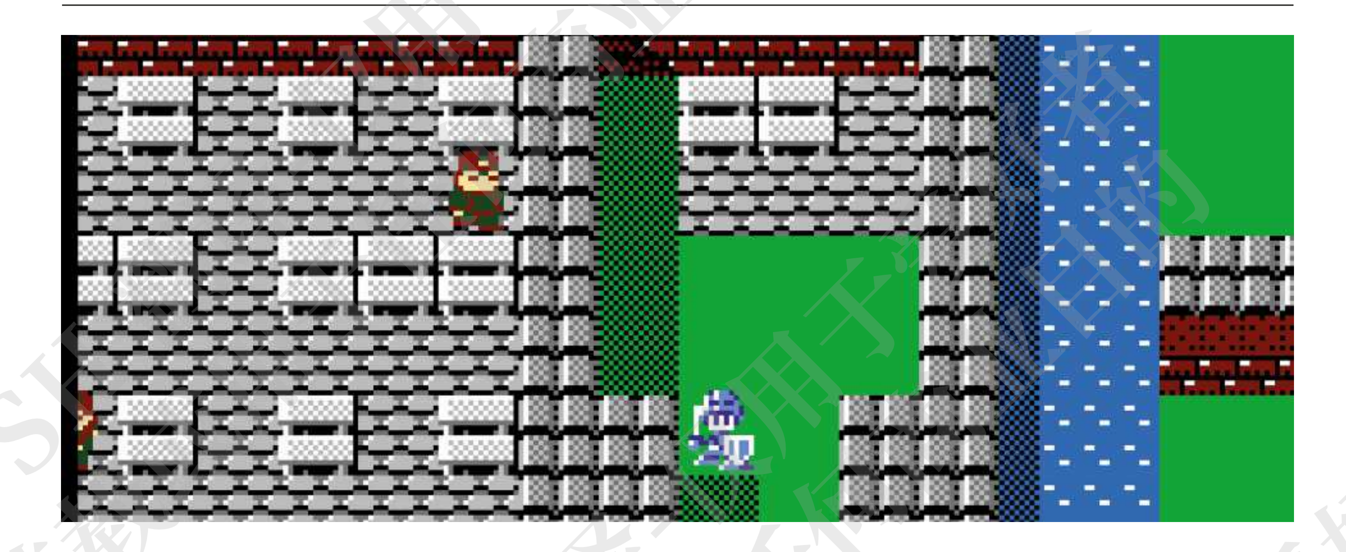
偶像三人组会跟随着玩家行动，但她们并不会参与战斗。相反，她们每个人都有专属不满度，如果让她们感到不满，不满度便会提升。例如刚起步时，她们尚且可以忍受廉价的住宿，但随着她们事业上升，玩家就需要为昂贵的酒店住宿买单了。此外玩家还有时刻注意她们的身体状态，她们憋急了是真的会尿裤子，并且会因此越来越生气，直到玩家找到洗手间或给她们买尿布。如果不满度达到了百分之百，她们就被传送到石井的办公室并被丢到地下室中，而玩家需要从那里将她们找回。





《孩子们的冒险》是 FC 平台早期的 RPG 模仿者之一。

即便以 FC 早期游戏的标准来看，《孩子们的冒险》也是一款相当低质烂造的游戏，但游戏的背景设定和其中放飞自我的幽默感时期称为该平台 RPG 阵容中的佼佼者之一。其现代的背景和恶搞风格使其为任天堂几年后发行的《地球冒险》系列奠定了基础。游戏的偶像管理主题后来出现在南梦宫的《偶像大师》系列中，尽管这两款游戏本质上有着相当大的区别。Woolsey Fan 公司于 2019 年推出了该游戏的英文粉丝翻译版，并将其重新命名为《偶像之星》（Stardom Warriors）。他们按照 80 年代 NES 英文本地化的规格重制了这款游戏，对其中的日本背景和相关文化笑话进行了改编，并删除了涉及到到当时美国任天堂审查规则抵制的一切内容。



《沙加战记》（Minelvaton / Silva Saga）（系列）

开发商: Random House | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC, SFC

《王子复国记：黑魔王的复活》（ミネルバトンサーガ・ラゴンの復活）看起来就是就像是直接照搬了《勇者斗恶龙》，至少一开始是这样。玩家要控制的无名英雄是一个被黑暗之神拉根摧毁的王国的王子。当他成年后，他决定冒险反击，夺回他的王国。这款游戏的关键区别在于它的战斗系统——当遭遇战发生时，游戏会切换到俯视的行动视角，玩家可以通过撞击敌人或发射魔法咒语来攻击敌人。虽然玩家只能控制主角一人，但游戏还是提供了两种交由 CPU 控制的战士伴其左右。其中一类是在故事中扮演着重要角色，随着剧情发展加入或推退出的同伴。由于这类角色无法升级，因此他们所获得的经验值也都归主角一人使用。另外一类是可供玩家随意招募的雇佣兵，与队友不同的是，他们都是可以获得经验值的普通 NPC，但如果他们在战斗中倒下，他们就会永久死亡。因此游戏在给玩家选择战斗方式的搭配上提供了充足的灵活性，这款游戏也是最早拥有电池备份保存功能的游戏之一，比《勇者斗龙3》早了好几个月。

游戏续作于 1992 年继续在 FC 平台发行，可能是因为发行方从 Taito 改为了 Seta，所以游戏正式改名为《沙加战记》（Silva Saga）。主角保持不变，但在本作中游戏为其取名为里昂（Leon）作为通称。战斗系统变成了更传统的《勇者斗恶龙》类型，尽管它以有趣的方式调整了雇佣兵系统。游戏中玩家有一个由主要角色组成的主角团，但还可以发展出另外两个团队，一个由雇佣兵组成，他们在物理战斗中很强大，另一个由泥偶雕像组成，他们精通魔法。战斗开始时，尽管雇佣兵派系和石像鬼派系也会帮助玩家自动战斗，但玩家仍可以选择派哪支团队出战。作为一款平台晚期作品，它也没有一些早期 8 位机游戏的硬核元素——游戏整体的难度平衡且稳定，节奏很快，音乐也很棒。续作《沙加战记 2》（Silva Saga II）于次年登陆 SFC 平台。本作启用了一个全新的失忆主角，他的任务是找到前两作游戏中的主角。因此该作是一款直系的续作，并且有着许多与前作相关联的场景。



《沙加战记》（Minelvaton Saga）系列是传奇游戏制作人 Yuuto Ramon 的作品之一，他的许多作品，包括早期的冒险解谜游戏《黑暗城堡》（Dark Castle）和 PC 上的 RPG 游戏《里格拉斯》（Riglas）都存在着关联性并发生在同一个世界观中。这些游戏的封面也都是由了后来负责了日本 MD 游戏《梦幻之星》（Phantasy Star）美术的米田仁士所提供（Hitoshi Yoneda）。负责了系列在 FC 上的初代游戏编程的是盛田昭夫(Kazurou Morita)，此人是日本 PC 业界早期最著名的程序员之一，同时也是一名将棋高手，他创立了兰登书屋(Random House)公司，为艾尼克斯(Enix)开发了许多游戏。



碍于发行商变更的缘故，该系列不得不在中途变更名字，而且它还与另外三款游戏有着松散的关联。



《桃太郎传说》（Momotarou Densetsu）（系列）

开发商: Hudson | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC, SFC, GB, GBC, GBA, PS1, X68, PCE

得益于当时自家诸如《星际战士》（Star Soldier）等清版射击类游戏的流行， Hudson 成为了 FC 时代最成功的发行商之一。《桃太郎传说》（Momotarou Densetsu）作为 Hudson 早期的 RPG 作品之一，也非常受欢迎。游戏中的众多角色全部取材自日本民间传说，其中就包括了从桃子中诞生的男孩桃太郎。游戏由佐久间晃（Akira Sakuma）执导，土居孝幸负责美术设计。

游戏与《勇者斗恶龙》尽管玩法近似，但仍存在着诸多不同之处。游戏所有数值全都通过汉字进行表示而不是以往的英文缩写（例如“段”代表着等级，“心”、“技”和“体”则分别代表经验值、MP 和 HP），游戏中也几乎没有死亡的概念——如果玩家打败了敌人，敌人只是会悻悻离去，甚至当主角被 HP 耗尽时也只是被击倒在地。在初代游戏中桃太郎是唯一的出战角色，但原版民间传说中会加入他队伍的朋友，例如小狗、猿猴和稚鸡也会在战斗中提供协助。拜访仙人可以获得特殊技能，但玩家必须要完成相应任务才能获得他们的提点。FC 版中会通过显示桃太郎的年龄来表示时间时长，现实中过去两小时，游戏里桃太郎便会增长一岁（不过对他的属性值不会造成任何的影响）。游戏的搞笑桥段也是相当的放飞自我。像是金太郎、浦岛太郎、乙姬公主以及统治黄泉的泷夜叉姬等日本神话人物都已恶搞的形象出现。其中也有许多对于现实中名人的恶搞，就比如开发者本人的形象。此外还会出现一些诸如偷偷溜进女生浴室以及各种屎尿屁的行为。

初代游戏于 1987 年登陆 FC 平台之后，紧接着又移植到了夏普 X68000 上，后来又于 1990 年在 PCE 平台上推出了改良了的移植版《桃太郎传说



加强版》（Monotaro Densetsu Turbo）。同年晚些时候，他们又在 PCE 上发行了续作，并且让前作队友们在该作战斗中成为了可操作角色，而不仅仅是辅助。登陆了 GB、FC 和 PCE 的《桃太郎传说外传》（Momotarou Legend Gaiden）是一款将前作中三名配角作为主角的衍生作品。而 SFC 上基调更阴沉的《新桃太郎传说》则是 FC 上初代游戏的直系续作（不是 PCE 的重制版）。系列后来也在 PlayStation 平台上推出初代游戏的重制版，除了在其中加入了多队友等部分续作相关元素外，还在 GBC 上制作了加强版和二代的移植版。

该系列后来还有许多的衍生游戏，像是 GBA 和 PlayStation 上的多人派对迷你游戏《桃太郎祭典》（Momotarou Festival），以及 PCE 上的横版过关游戏《桃太郎活剧》（Momotarou Katsugeki）。其中最受欢迎的莫过于电子桌游《桃太郎电铁》（Momotarou Katsugeki）系列，截止到 2020 年，该系列推出了近 20 多款作品。



《桃太郎传说》系列的发展脉络属实令人困惑，其中有两部平行发售的续作，还有大量的衍生作品和各种各样的移植和重制。



《贝兽物语》（Kaijuu Monogatari）（系列）

开发商: Birthday | 发售年份: 1988 | 涉及平台: FC, SFC

在日语中，“怪兽（kaijuu）”一词通常用于指代像《哥斯拉》和《魔斯拉》等电影中出现的巨型生物，因此也为英语世界广为人知。然而，在《贝兽物语》（Kaijuu Monogatari）中，这个词的拼写略有不同，它指的是一种名为贝兽的原始生物。该系列游戏最初发布于FC平台，并发生在一个名为“贝多拉多”（Shell Dorado）的世界。主角由四个人组成——火族人类男孩（默认名里基），以及三只分别被称为Kupikupi、Poyon和Babu的贝兽。他们每个人都掌握着一种元素力量来与恶魔胖獾战斗。游戏包装内容包括了四个角色小手办、一张纸质地图以及一封标有“滴泪之密函”（The Secret Letter of Tears）字样的密封信件（实际上是关底迷宫地图）。

与《勇者斗恶龙 4》相同，四名主角在大地图上各自行动，在真正的大冒险开始之前需要找到彼此。然而，在这个过程中，玩家可以随时切换到任何角色的视角，并控制他们直到汇聚在一起。玩家还可以随时将他们分开，这对于玩家来说是有利的，因为你可以在多个角色之间使用联合攻击。该游戏的战斗系统类似于《勇者斗恶龙》系列游戏，只有由玩家操控的角色才会显示在画面中，而敌人则会因受到足够伤害而变得虚弱。当角色使用防御命令时，他们会躲在蛋壳中，并转移几乎所有的伤害。然而，游戏中有一种特殊的战斗事件叫做“恶魔的埋伏”（Devil’s Traps），在这种情况下你将在一个 8*8 的网格中面对敌人。

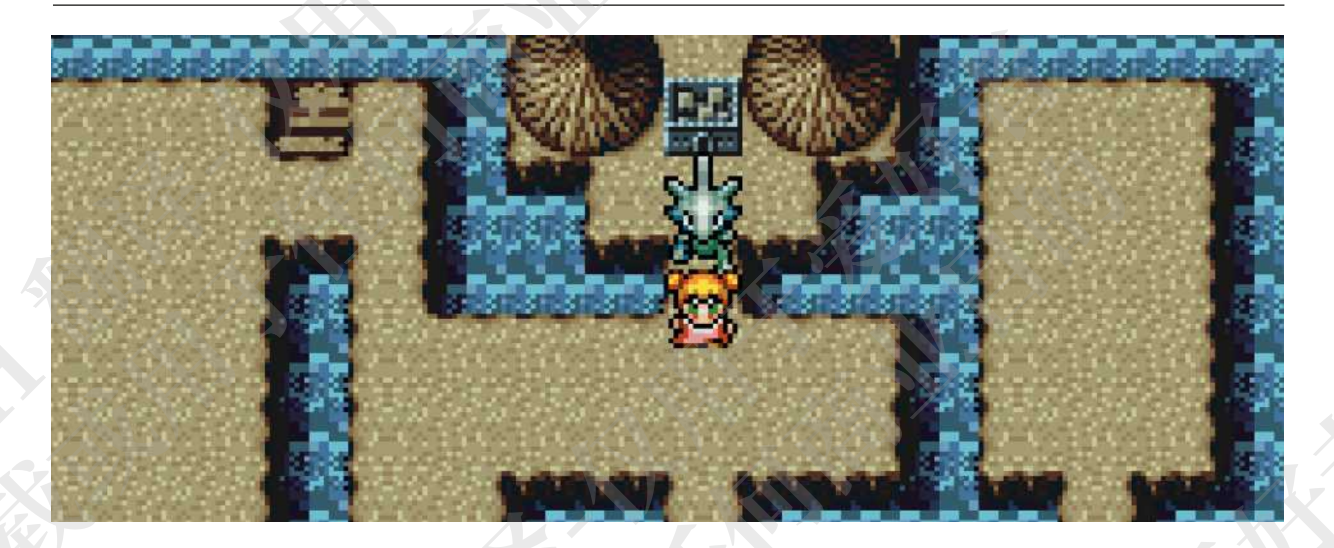
之后，Birthday 又推出了一款故事发生在封建时代日本的 RPG 游戏《十兵卫传说》（Juvei Quest）。其实就是两个完全不相关的游戏，但这款作品确实引入了《贝兽物语》在 SFC 上续作中的战斗系统。有三种类型的角色会加入到玩家冒险中——A 级是普通队友，B级可以提供辅助技能，在战斗中帮助玩家，C 级则是偶尔加入并提供道具的 NPC。正因为这样设计，使得本作拥有相当庞大的角色阵容。由于故事情节比前作进步很多，所以其中包含着各种各样像仙人掌人、兽人、人鱼和其他拟人动物等不同种族角色。而且还新增了一个系统让玩家可以建立自己的城镇。这款游戏最为日本粉丝所熟知的特点就是它令人毛骨悚然的生化基地迷宫，那里面都是由有机物构成，并困住了各种生物被吸干营养。续作《大贝兽物语 2》（Daikaijuu Monogatari II）进一步改善了游戏画面效果，并采用与 Hudson 的《天外魔境 Zero》（Tengai Makyou Zero）相同 PLGS 系统（见本书第240页）。这两个续作都表现得非常好，视觉效果出众、故事扎实且角色可爱有趣。





在 SFC 上的《大贝兽物语》中玩家可以与各式各样可爱的贝兽成为朋友。

以上便是系列的主流游戏，但该系列也推出过许多衍生游戏，包括 GB 上的两作《大贝兽物语：神奇地带》，GAB 平台上的卡牌游戏《贝兽物语：卡牌大师》（V Master Cloth）以及以前作角色 Poyon 为主角的《Poyon 的迷宫》系列（Poyon Dungeon Room）。



《育龙战记》（Samsara Naga）（系列）

开发商: Victor Entertainment | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC, SFC, GBA

《育龙战记》（Samsara Naga，也可以拼写成 Sansara Naga）故事开始时渴望成为驯龙大师的主角（可以自由决定是男孩还是女孩）从他们的村中偷走了一颗珍贵的龙蛋。只不过很不凑巧这实际上只是一颗鸵鸟蛋，待孵化后雏鸟便夺路而逃。在追逐它的过程中，你遇到了一个老人，他让你从附近的山上寻找一些龙粪。成功的话，他会给你一个真正的龙蛋。在它孵化后，它会跟着你四处探索这片土地。

本作标题实际上是梵文，意思是“复活的龙”。这是一款基于古印度河文明，融合了佛教、印度教和婆罗门教元素的稀罕游戏，游戏中整个世界坐落于一只乌龟的背上。你也能从这款游戏幕后看到许多名人的身影。游戏由著名电影导演押井守（《攻壳机动队》动画电影的导演）执导，他的老搭档伊藤和典（Kazunori Itou）担任编剧，著名电影（动画）作曲家川井宪次（Kenji Kawai）担任配乐。漫画家樱玉吉（Tamakichi Sakura）设计了本作众多滑稽的角色形象，游戏提供了一个很好的机会来展示他独特的角色设计，无论是敌人还是搞笑的 NPC 肖像。整款游戏也洋溢着一种恶搞风的幽默感，正如玩家能够在游戏中看到有关荞麦面的食物链展示一样。故事的核心则围绕着一名叫甘露（Amrita）的女驯龙师展开，并且玩家也会在故事中多次遇见她。

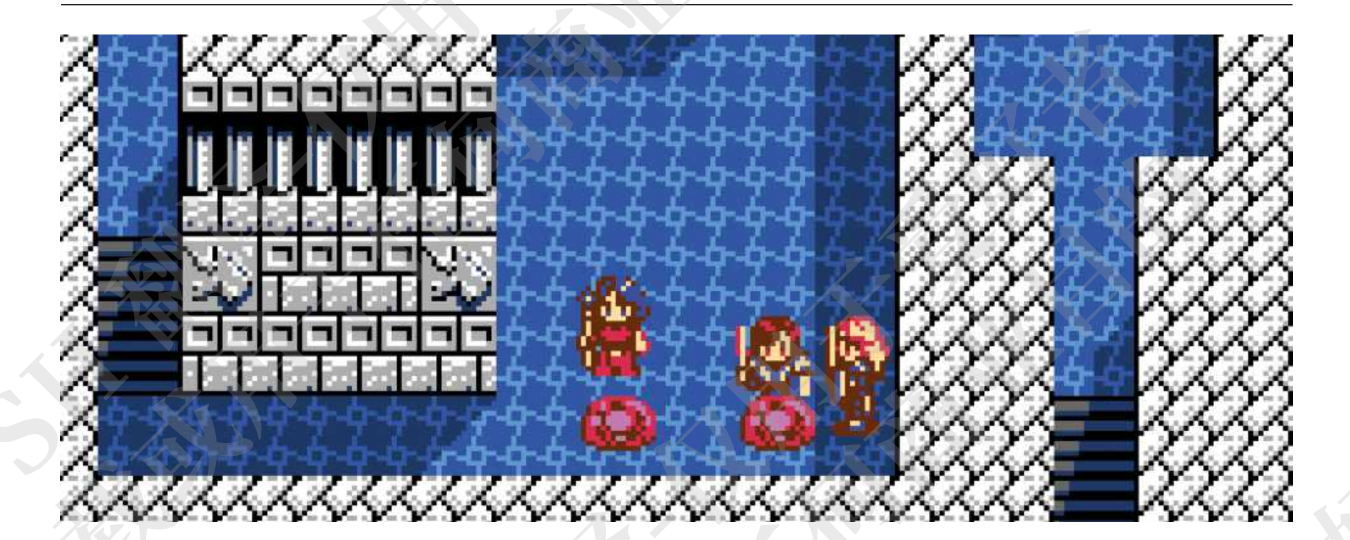
当然，游戏的主要目标是通过吞噬被击败的敌人来培养自己的龙。然而玩家也必须要成为有一个好父母——理论上讲玩家可以攻击画面中的任何 NPC，但这样只会为你的龙宝贝树立一个坏榜样，它们会因此可能变得违抗甚至无视你的命令。你也可以在城镇出售敌人的掉落物来获得金钱。由于人类角色无法获得经验，只能通过装备新的武器和盔甲来强化自己，所以强化龙变得至关重要。你的龙也会通过吃特定类型的猎物变得更强壮，并且可以长到更巨大的尺寸。虽然大多数 RPG 会根据玩家在故事中的进度来设置敌人等级，但在本作中玩家则要面对所经之处相关的任何等级的敌人，所以你必须步步为营，否则可能会在毫无防备的情况下被击倒在地。这一切都是因为本作采用了开放式游戏设计，甚至游戏开场就已如此。





成为驯龙师之后就意味着要为你们的龙宝贝树立好的榜样。

系列后来在 SFC 上推出了续作，二者玩法相似，但背景设定有所不同。本作中整个世界由八片围绕在世界支柱周围的大陆所构成的。本作中有了更多不同种类的龙并为之新增了可以作为魔法释放的“咒术”系统。有趣的是，当玩家通关后，第一个存档位便会被游戏删除，这并非是 BUG，而是象征着游戏通关的永久性，就像是后来的《尼尔》（Nier）系列游戏一样。这两款游戏后来都被移植到了 GBA 上，尽管就其对视觉效果进行了实质性的升级这点更像是重制。在这两款原创游戏中，战斗画面都非常鲜明并且采用了等距视角



《黑暗之王》（Dark Lord）（系列）

开发商: Data East | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC, SFC

在 Data East 的一众 RPG 系列当中，虽然《重装机兵》（Metal Max）和《海格力斯的荣光》（Heracles no Eikou）系列游戏中或多或少都有着其他游戏的影子，但该公司的《黑暗之王》（Dark Lord）三部曲(不要跟 Enix 的《黑暗魔宫》-Dark Half 或 Climax 的《黑暗救世主》-Dark Savior 混淆了）却有所不同，因为该系列的灵感来自于 TRPG。这款游戏实际上有点像 Falcom 的《七星魔法使》（Sorcerian）——玩家要创建几个角色，然后让他们在一个中世纪背景的村庄中开始他们的生活。游戏进行到特定阶段时会弹出一些事件，让角色可以前去冒险完成任务。然而冒险并非是他们的日常工作，相反，角色们大部分时间内都在打工。玩家为他们选择的职业不仅决定了他们在场景中可以使用的机能，还会决定了他们的收入状况。角色事件的完成情况将决定了游戏的多个结局。根据玩家实际游玩过程的不同，某些预设的角色会加入到玩家的团队中，如果能在该系统中和他们交朋友的话，另外还有学习各种魔法咒语。

当玩家开启一个事件后，玩家角色需要冒险通过各种森林，洞穴和地下城。当遭遇到敌人时，游戏就会切换到类似 SRPG 玩法的回合制模式，角色每回合只能移动有限的格数。战斗也是当场开打而无需切换到单独的战斗画面中。而战斗系统也更类似后来 Square 在 SFC 上的《追宝威龙》（Treasure Hunter G）。

该系列总共推出了三款游戏，不过每作的名字各不相同。初代游戏《黑暗之王》（Dark Lord）首发于 1991 年的 FC 平台。与其他 8 位机 RPG 中常见的矮胖角色造型相比，本作更细长的精灵图立绘让它在同类游戏中脱颖而出。而游戏的续作则被赋予了一个有点傻气的标题《巫法：黑暗之王》（Wizap! : Ankoku no Ou）。两款游戏非常相似，尽管后者改为了回合制加实时战斗的玩法——玩家在本作中只能操控一个角色，而其他角色则会托管给 AI。游戏难度也相当高，因为如果玩家没有在时间限制内完成某些事件，世界就会被摧毁，游戏也会随之结束。紧接着便是 1997 年发行的第三款游戏《黑暗法则：死之理》（Dark Law: Meaning of Death）。该作同样与前作有着类似的架构，但难度有所降低，战斗系统也移除了前作中的角色移动设定，只留下来战术选择部分。游戏流程中除了一些日常的场景外，玩家还可以在随时随地冒险进入一个封闭的洞穴，而且为了达成最好的结局，玩家也需要通关此处。





《黑暗之王》早期为数不多以电子游戏模拟 TRPG 体验的游戏之一。

系列每作的故事大同小异，都是关于黑暗之神、被遗忘的魔法等设定的黑暗奇幻故事。这些设定在当时的 RPG 中属于非主流，并且也并不特别受欢迎，尤其是该系列游戏较高的难度，并且缺乏任何官方的策略指导。但它们也成为了日本角色扮演游戏粉丝们的经典之作，在二级市场上备受追捧。

《克娄巴特拉的魔宝》（Cleopatra no Mahou）

开发商: Square | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FDS

《克里奥佩特拉的魔宝》（Cleopatra no Mahou）是由 Square 开发的一款混了文字冒险玩法的 RPG 游戏。玩家将要控制一名叫草野大介的年轻人，他的父亲是著名探险家，但在探索埃及遗迹时失去了音信。拯救他的唯一方法是找到伊希斯之泪，它可以复活克娄巴特拉女王的灵魂，拯救大介的父亲。

游戏中包括城镇等场景都以相对简单的迷宫形式呈现。这款游戏的大部分内容就像是标准的第一人称指令冒险游戏，但每次玩家选择命令时，都有可能遭到敌人的攻击。这些战斗场景是回合制的，而且非常简单——玩家除了攻击之外什么也做不了，战斗的成败很大程度上取决于玩家的等级和装备的武器。虽然废墟中也能捡到一些物品，但游戏中许多的道具都需要从城镇中购买。这自然需要用到金钱，而本作的金钱则需要从击败的敌人处获得。换句话说，所谓 RPG 元素在本作中除了带了枯燥的重复工作量之外几乎没有任何实质性的帮助。而把这些战斗内容剔除后，游戏的实际流程非常的短。

《克里奥佩特拉的魔宝》并没有太多的内容，但作为一个标准的冒险解谜游戏，它还不算太糟糕，埃及的背景也很酷。敌人的立绘画面占比非常大，





而实际上还加入了动画——站在强盗肩膀上的猴子真的活灵活现。与许多 FDS 游戏一样，持续加载确实拖慢了游戏的节奏。就像大多数早期的 Square 游戏一样，这款游戏最吸引人的地方是那些后来继续在行业内功成名就的成员们，包括作曲植松伸夫（Nobuo Uematsu）、制作人田中弘道（Hiromichi Tanaka）和美工时田贵司（Takashi Tokita）。

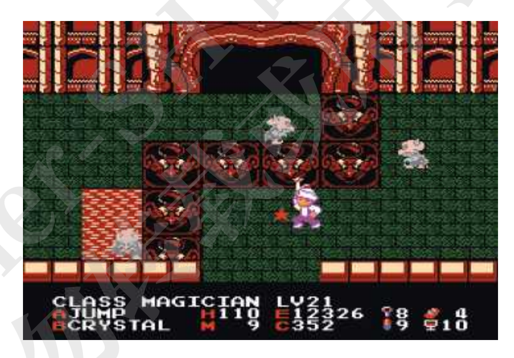
《克里奥佩特拉的魔宝》与同样出品自 Square 的冒险游戏《水晶之龙》（Suishou no Dragon）大致相似，但添加了 RPG 元素。

《阿拉伯之梦》（The Magic of Scheherazade）

开发商: Culture Brain | 发售年份: 1987 | 涉及平台: NES

《阿拉伯之梦》（The Magic of Scheherazade）的故事发生在《一千零一夜》的魔幻世界中。游戏主角试图打倒邪恶的萨巴伦（Sabaron），但最终被放逐到了过去的时空里并被抹除了记忆。唯有穿越时空才能让男主角回到现在，救出他的女朋友谢赫拉扎德（Scheherazade）。

本作由曾以出品过《超级中国人》（Super Chinese）和《飞龙拳》（Hiryu no Ken）等游戏著称的 Culture Brain 开发，因此本作中也有着这些游戏的身影。游戏一开始玩家需要从战士、法师和神官三种不同的职业中做出选择，不过这些职业后来也可以在城中的清真寺里更换。游戏全流程的五个章节都有着专属的大地图外加两个可以切换时空的隐藏入口。游戏每章大多是时间以都是以 ARPG 的形式呈现，只有在触发战斗后才会切换画面。本作中也为玩家提供了各色的队友来协助主角击败敌人。奇幻的阿拉伯世界背景对于一款 8 位机游戏来说已经足够不寻常的了，游戏中的角色，尤其是队友则更是滑稽，像是玩家的初始队友就是一只名叫科罗喵（Coronya）的猫巫女，此外还有精灵福瑞克（Frauk）、鼹鼠斯普卡（Supica）以及一





个叫做“晶管枪”（Gun Meca）的翻译机器人。

就起规模而言，，这是一款令人印象深刻的游戏，其拥有巨大的世界和无数角色，朋友和敌人。但其所尝试得有些过往而不及，特别是回合制战斗，该系统几乎没有任何用，只是浪费时间，完全可以不用加到游戏中。但是，作为一款上世纪 80 年代后期的 NES RPG，它仍然是一款非常酷的游戏，特别是考虑到它还有英文翻译版。

《阿拉伯之梦》直到 1990 年初才在美国发售，比美版《勇者斗恶龙》要晚上几个月。

《幽灵狮的传说》（Legend of the Ghost Lion）

开发商: Kemco | 发售年份: 1989 | 涉及平台: NES

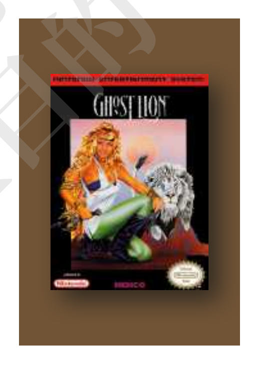
在 Kemco 的《幽灵狮的传说》（Legend of the Ghost Lion），你将会扮演一个名叫玛利亚（Maria）的少女，她所在的村庄饱受标题中的野兽的袭扰。玛利亚在与她的父母抓捕幽灵狮的过程中因受伤而昏倒，等她醒来时却发现自己来到了一个幻想的世界中。

虽然这基本上是一个相当标准的《勇者斗恶龙》的模仿者，但它也有一些有趣的地方。在那个时代的 RPG 中，女性角色往往只能沦为配角，而本作中作为主角的玛利亚是少数例外之一。她也是游戏中唯一一个人类角色，但可以通过使用特定的道具召唤各种其他角色，他们会战斗直至能量耗尽。角色在攻击敌人时会有各种特写镜头穿插其中，这使得本作在战斗的视觉表现上更具动态性。经验等级、HP 和 MP 等术语在本作中被希望、勇气和梦想等名称所取代。玛利亚也不会直接获得经验值，而是需要通过寻找遍布世界各地的宝箱来升级（或者说是获取希望）。

这款游戏的另一个有趣的地方是，它是当时为数不多的真正本地化为英语的游戏之一，并配有一



个傻乎乎的封面，使其看起来像是一盘有氧运动的录像带。而游戏在设计上的灵感来源是英文电影《超越金字塔:白狮子的传说》（Pyramid no Kanata ni: White Lion Densetsu），该部影片只在日本上映，但与本作除了主角名（电影中是由曾出演情景喜剧《欢乐满屋》中的安妮·玛丽·麦克沃伊饰演）和都是以白狮子为主题之外，二者之间几乎没有任何关系。



多年以来，这款游戏 NES 版过于突兀的封面一直都是被很多人嘲笑的对象。

《史克威尔的汤姆.索亚》（Square’s Tom Sawyer）

开发商: Square | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

Square 在《最终幻想》的开发间隙，曾推出过一款奇怪的小品级游戏，该作也是 FC 上第二款改编自马克·吐温（Mark Twain）经典小说《汤姆.索亚历险记》（Tom Sawyer）的游戏（另一款是 Seta 在北美发行的一款动作游戏，那显然不是本文的主角）。故事发生在 1855 年美国密苏里州的密西西比河边，主角汤姆（Tom）在于他的朋友哈克贝利 ·费恩（Huckleberry Finn）、他们的奴隶吉姆（Jim）和其他几个角色在在寻找海盗宝藏的途中，最终与书中的一个队友——印第安·乔（Injun Joe）展开了竞争。对西方玩家来说，这款游戏最出名的可能是就是其中关于吉姆的种族主义刻板形象。

游戏的很多方面设计，对于一款 RPG 来说都是相当独特的——游戏实际游玩界面以侧面视角呈现在画面的上半部分，战斗画面则使用了第三人称的越肩视角。游戏中也没有传统意义上的大地图，只有一个个在画面上相互连接的区域供玩家自由探索。在战斗中，敌人会出现在远处，你的队友会跑上去与他们战斗。这一切都很滑稽，有像僵尸这样奇怪的敌人，当你逃跑或被击倒时也会触发一些搞笑的立绘。这款游戏还因为其给敌人设定的一众史无前例的攻击招式而臭名昭著，该招式威力之



强以至于会重启整款游戏。游戏中没有经验或等级设定，但角色的各项属性会随着每场战斗而逐步提升；游戏中也没有货币，因此更没有商店，所以玩家只能在探索过程中寻找道具。每个角色都有专属的能力，此外还有一些可以让玩家亲自命名的绝招。

这是一款非常不寻常的游戏，虽然它并没有达到《最终幻想》的水平，但它仍然展示了 Square 制作 8 位机 RPG 的技巧。



用《汤姆.索亚历险记》作为电子游戏的选材可谓是一个奇怪的选择，况且该著作启发的还是两款毫不相干的游戏，而不是一款，这就有点令人费解了。

《友情物语》（Nakayoshi to Issho）

开发商: Yutaka | 发售年份: 1993 | 涉及平台: FC

创刊于 1954 年的《好朋友》（Nakayoshi）是日本历史最悠久的漫画杂志之一，该杂志出版了大量的少女向漫画。而这款 FC 游戏的日文标题翻译过来应该是《和好朋友同行》（Together with Nakayoshi），玩家在本作中将要扮演一名小女孩造访一个又一个漫画世界，与其中的角色们见面并主动。其中涉及到的很多漫画作品碍于没有出版过英文版，所以英语世界的玩家可能会对像是《金鱼注意报》（きんぎょ注意報!）、《纯情革命》（ポケット・パーク）、《奇幻娃娃》（ミンミン!）、《击打太阳》（太陽にスマッシュ!）、《新白雪公主》（くるみと七人のこびとたち）等漫画感到陌生，不过享誉国际的《美少女战士》可能是这些漫画中最显眼的。

作为一款 RPG 来说，本作玩法相对基础，因为这款游戏的目标用户瞄准的本来就是漫画的粉丝，而不是此类游戏市场中更具代表性的年轻男性用户。玩家的大部分时间都是在四处走动、交谈、收集道具和解决简单的谜题。当你进入战斗时，行动完全由老虎机的输出决定。虽然游戏中没有经验值，但玩家可以获得金钱（游戏内称之为“Peach”点），并购买武器和道具，其中大



都是一些可爱的物品，，或者说至少是RPG 中不常见的物品，如甜甜圈和香蕉。

由于这是一款取材自少女漫画的 RPG，游戏整体画风十分清新可爱。对话时经常搭配着精致的人物立绘，游戏主角十分可爱，甚至是敌人也都是小松鼠之类的小可爱。抛开这些不谈，这款游戏仍能代表该发行商愿意为扩大用户市场而做出的冒险行为之一，而不是傲慢地做出决定——这肯定要甩过大多是授权游戏好几条街。



作为与《FC 英雄列传》（Famicom Jump）的竞品，这款游戏的表现要好得多，尽管涉及作品在国际用户中并不那么容易识别。

《大道行》（Tao: The Way）

开发商: Pax Softnica | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

《大道行》（Tao: The Way）无疑是 Famicom 上最奇怪的 RPG。游戏灵感大致来源于诺查丹玛斯（Nostradamus）的末世预言，一只恶魔将在 1999 年现身，而主角必须要阻止他。玩家一路上要骑乘着恐龙，用机枪、手榴弹和化学武器等装备战斗，并面对像鸡和章鱼这样的敌人。玩家只需要控制一个角色，战斗也不过是一直按“A”键而已。与 NPC 互动时画面中会出现特写镜头，玩家此时可以像冒险游戏那样通过各种指令来与他们互动。

游戏以宗教作为核心主题，玩家一路上可以遇见信仰基督教和佛教的市民以及满天神佛。然而本作并不是一款反宗教的游戏——本作实际上非常推崇宗教，聚焦于一贯道这种诞生于上世纪 40 年代，被新中国所取缔了的宗教。游戏中阐述道一贯道是唯一正教，其他宗教信仰供奉的都是伪神，这种情绪被像洗脑话术一般强烈地灌输给玩家。很难说他们不是这款游戏的资助人。

而这样一款的非主流的道教科幻 RPG 本应该是一次绝对狂野的游戏体验，但很遗憾，这款游戏



毫无乐趣。游戏画面效果先后不统一，某些场景看起来很是糟糕，但另一些场景看起来还不错，战斗平衡也是异常糟糕，更不用说其中毫无策略性可言。最令人震惊的是，开发这款游戏的居然是 Pax Softnica，该公司也和任天堂有过许多次合作，制作过《地球冒险》这样的游戏，而他们本可以创造出更好的产品。



虚假的宗教和恐龙应该会带来有趣的体验，尽管这款游戏从未充分发挥其潜力。

《梦境之王》（Dream Master）

开发商: Birthday | 发售年份: 1992 | 涉及平台: FC

《梦境之王》（Dream Master，和 Capcom 的《小尼莫》没有关系）是一款不同寻常的 RPG，该作由制作了《贝兽物语》（Kaijuu Monogatari）系列的 Birthday 负责开发，Namco 负责发行。作为一个可以潜入人们潜意识的入梦境师学徒，你必须要进入噩梦般的黑梦（Black Dream）来拯救王国的公主。

游戏没有可供探索的大地图，而是分为七个章节，每个章节都有一个地下城等待玩家征服。游戏中大多是地图版块都会覆盖着黑雾，将每个房间场景都遮盖起来。玩家可以通过趟图的方式一点一点的清除它们，但如果撞到了墙壁就会损失一点 HP；这些墙壁是不可能被一下子就看出来的，但随着游戏的推进，玩家还是可以通过感受猜测出当前区域是如何布局的。你必须要在地下城中寻找道具，以便用来解决地图上简单的谜题或是用于战斗。而在游戏的战斗中，玩家通常要与敌人进行一对一的对抗（虽然偶尔会有其他角色加入你的行列）。攻击手段总共分为三种，每一种也都有着不同的攻击力、防守和命中率，此外玩家还可以瞄准敌人各部位进行攻击；敌人的弱点也可以通过观察指令来发现。如果你足够快的话，你也可以通过击中一个方向来躲避某些强大的敌人攻击。虽然你可以获得等级，但敌人不会重生，所以你在特定章节中所能获得的力量是有上限的。





游戏的画面就是典型的 8 位机 RPG 效果，不过敌人的立绘要更大更精致。因为这款游戏不像那个时代的大多数 RPG 那样需要练级刷任务，而且流程也不是特别长，但它能够提供给玩家有趣的体验。

《梦境之王》（Dream Master）》脱离了典型 RPG 的结构，采用了基于关卡的设计逻辑。

《星座之旅》（Otaku no Seiza）

开发商: Advance Communications | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC, PCECD

《星座之旅》（Otaku no Seiza）英文版的副标题是《御宅星系大冒险》（Adventure in the Otaku Galaxy），游戏的故事发生在遥远的未来，女性统治地球，男性被视为下层阶级，被称为“死宅男”(也就是英文语境中的“书呆子”)。不仅如此，这片土地上还充斥着各种奇怪的野兽。失忆的主人公醒来后，为了重燃文明中的男子气概，决定击败奥罗拉（Aurora）的女儿们，也就是统治着整个社会并住在浮空城中的五个首领。游戏的原案由本宫宏志（Hiroshi Motomiya，代表作《打工族金太郎》）创作，由江口寿史（Hisashi Eguchi，代表作《停止!! 云雀》）负责美术。

这个设定可谓是相当的厌女了，但作者显然也没把男人当一回事。游戏大多数敌人都很奇怪，通常是穿着滑稽服装的男人(例如穿着水手服的打工族)或像是男性人面犬这种怪异的混合生物。游戏大体而言仍是一款典型的《勇者斗恶龙》模仿者，因此游戏中也存在着与 Famicom 上的其他游戏相同的问题，甚至在某种程度上更为恶劣。游戏随机遇敌率高，命中率低，体平衡性差。所以这又是一款使用剑走偏锋的设定来掩盖其低劣设计的游戏。





而该作版权的持有者显然对游戏的设定和其中角色有着强烈的感情，毕竟该企划后来在 1993 年通过推出了一个真正的偶像团体，动漫OVA和弹珠机而复活。与此同时PCE CD 上还出现了这款 8 位机游戏全面升级的伪重制版游戏——改进了场景、画面和配音的《星座之旅：另一个宅男星系》（Aurora Quest: Otaku no Seiza in Another World）。然而由于改进实在有限，所以游戏的战斗依然很劝退。

《星座之旅》试图通过低俗的男性视角世界观作为噱头来博取关注，然而失败了……而且是两次。

《机器猫小叮当冒险》（Doraemon: Gigazombie no Gyakushuu）

开发商: Epoch | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC

哆啦 A 梦这只可以穿越时空的机器猫首次于 1969 年登场于藤子不二雄创作的漫画当中。该系列以此持续创作了近 30 年，最终催生出数不清的电视动画和电影，当然还有电子游戏。该 IP 在 Famicom 的第二款游戏《机器猫小叮当冒险》（Doraemon: Gigazombie no Gyakushuu）是一款类似《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）风格的 RPG 游戏，玩家将要在游戏中追捕邪恶的捣蛋僵尸（Gigazombie）。游戏中总是和哆啦 A 梦一同行动的主角是代表作着玩家的原创角色，不过包括原著经典人物等各种角色也会在冒险途中加入我们。

游戏以原著剧场版电影为主题设计了几个世界供玩家游历，并且还在其中加入了一些续写的原创故事：你将会前往满是恶魔的魔界，探索海底，冒险进入恐龙人的地下王国并重返远古时期的日本。游戏战斗系统也是典型的《勇者斗恶龙》式战斗，除了设定上没有魔法——相反，每个角色都可以使用哆啦 A 梦的一个标志性的道具（这些道具会散落在世界各处，需要玩家收集），每次使用都要消耗一个团队贡献的铜锣烧（一种日式点心），当然之后也可以在城镇中补充，这取决于你杀死了多少敌人。多余的物品也可以储存在哆啦 A 梦的四次元口袋里。





游戏的平衡性有点差——boss战尤其粗糙——但除此之外，这是一款相当不错的游戏，尤其是作为一款 IP 改编游戏。它也有一些不错的有点，比如对话中的人物肖像。此外，游戏一开始就有一个有趣的玩笑，当哆啦 A 梦问你是否愿意加入他的旅程时，你可以反复说“不”，几乎可以立即结束游戏。

这款游戏也有一些非常好的音乐，尤其是地底世界的主题曲简直是复古游戏音乐爱好者的福音、

游戏各个世界分别对应了剧场版：《大雄的魔界大冒险》、《大雄的海底鬼岩城》、《大雄的龙骑士》和《大雄的日本诞生》

《怪兽制造者》（Monster Maker）（系列）

开发商: Sofel | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GB, FC, SFC, PC98, PCECD

《怪兽制造者》（Monster Maker）最初是一套发行于 1988 年的卡牌游戏，这套游戏的流行很大程度上要归功于插画家九月姬（Kugatsu Hime）的可爱幻想美术风格。它还催生一个由原《女神转生》开发人员鈴木銀一郎（Kazunari Suzuki）主导的电子游戏系列。

初代《怪兽制造者》发行于 Game Boy 掌机上。从四个英雄中挑选一个，并在城镇中找到同伴后，你将冒险进入世界地图并访问地下城。这些区域完全被卡片所隐藏，玩家需要将卡片翻过来，才能看到地形。除了道具，你还会发现敌人，这些敌人将以典型的JRPG回合制模式进行战斗。由于游戏原型的设定，本作中大多数事物都是用卡片来表示的。角色不会升级，但可以通过完成国王下达的任务来强化自己。游戏中唯一的魔法是一种可消耗并且可以在城镇中购买的卡牌。

该系列继续在 Game Boy、Famicom 和 Super Famicom 上分别推出了续作，尽管系列游戏最终剥离了卡片的卖点和其他让它在一开始变得如此独特的元素。PCE 平台上的续作《黑暗之龙》（Dark Dragon）本该是系列中的另一个爆款游戏，但由于开发困难，故事被砍掉了一半，虽然他们也承诺会推出续作。不幸的是，这款游戏发行后出现了大量 BUG，以至于承诺的后续游戏计划直接被砍掉，游戏系列也因此夭折，直到 GBA 时代才得以短暂复活。系列也发行了一些非 RPG 的游戏，包括 SFC 上的电子桌游《怪兽制造者儿童版》（Monster Maker Kids）。





这个从 Game Boy 时代开始这个相对高产的系列基本上被这个糟糕的 16 位版本扼杀了。

《希望之剑》（The Sword of Hope）

开发商: Kemco | 发售年份: 1989 | 涉及平台: GB

Kemco 因致力于为日本主机移植西方世界游戏而闻名，其中最著名的是诸如《暗影之门》（Shadowgate）、《旧事幻现》（Déjà Vu）以及《不速之客》（Uninvited）等 ICOM MacVenture 出品的点击式冒险解谜游戏。而在 Kemco 推出的《希望之剑》（The Sword of Hope）系列中，他们采用了这一公式并将其作为 RPG 的基础。在初代游戏中你将控制西奥王子（Prince Theo），他的父亲因权力而堕落疯狂，王子必须要做出反击，找到希望之剑并夺回王位。在游戏二代中，你将要再次扮演西奥王子，而这一次我们将要夺回被盗走的希望之间并击败邪恶的扎克多斯（Zakdos）。

系列游戏的 UI 界面与 ICOM MacVentures 的游戏非常相似，不过更适配掌机屏幕的使用。虽然后者的游戏以不合逻辑的谜题和持续的、不可预测的死亡场景而著名，但《希望之剑》用回合制战斗系统取代了这些。当你四处冒险时，你会在地图上看到小点用以表示遭遇的敌人。游戏战斗很简单，整体就是围绕着刷任务的逻辑设计，尽管随机遇敌的设置可能会让你陷入麻烦并很快杀死你，但对死亡的惩罚很轻，只会将你送回出生点。二代游戏进一步加深游戏玩法，允许你在战斗中使用三个角色，而不仅仅是西奥王子。这些游戏整体而言相对简单，但其独特的混合型玩法，仍让该系列游戏在 GB 掌机上表现良好。此外该系列在同平台上还推出过一款日版独占的衍生游戏《猫尾物语》（猫じゃら物語），主角则是一个被变成了猫咪的男孩。





这两款游戏在日本本土被称为《选召者》（Selection），并且后来同捆在一张卡带上在本土再发售。

《美食战记》（Great Greed）

开发商: Namco | 发售年份: 1992 | 涉及平台: GB

在南梦宫的《美食战记》（Great Greed）中，你将控制着一个来自正常世界的男孩，他被卷入了格林王国，并肩负着追捕试图污染整片大陆的邋遢鬼哈利（Bio Hazard Harry）的使命。虽然两国语言版本的主要卖点都是以食物名命名的各种事物，但只有英文版中加入了场景信息（日版中所有区域统一称为维他命王国-Vitamina Kingdom），其中有叫微波（Microwave）的女巫，还有被分别命名为泡泡糖（Gum Drop）、棒棒糖（Lollypop）、糖果（Candy）、杯子蛋糕（Cup Cake）、柑橘（Citrus）和松露（Truffle）的几位公主，游戏中还会以寿司或意大利面等食物给地区命名。尽管名字很有趣，但食物主题并没有真正延续到视觉效果上，游戏看起来就像一个标准的《勇者斗恶龙》的模仿者，尽管也会加入了一些诸如以唱片工厂作为场景的奇思妙想。

敌我双方在战斗中始终是一对一，不过视角采用的是以主角为核心的第三人称越肩视角。游戏在战斗中也没有提供菜单选项，角色的所有行动完全靠按键进行触发——A 是攻击，B 是防御，START 是开始战斗，而释放咒语则分配给 D-pad 键。在游戏的每个区域中都会有一名对应的公主陪伴在玩家左右，她们并不能被直接控制，但每个区域的公主都有诸如抵消敌人攻击、增强主角力量或对其进行治疗等专属的加成效果。

游戏最后，玩家会被邀请与其中一位公主完婚。然而，实际上你可以选择和任何人结婚，包括王室中的任何人，无论男女，甚至可以为了娶夫妻俩个中的某一位而去拆散国王和王后。对于一个古怪的小游戏来说，这样一个送别仪式未免过于“清新脱俗”。





除了有趣的头韵，这款游戏的英文标题并没给玩家展现太多游戏信息，就好像它是为了隐藏了它不同寻常的食物主题一样。

《希德传说》（Xerd no Densetsu）

开发商: Vic Tokai/Graphic Research | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GB

从表面上看，《希德传说》（Xerd no Densetsu）类似《最终幻想传说》（Final Fantasy Legend）或《阿蕾莎》（Aretha），似乎是一款典型的 Game Boy 掌机 JRPG。但在其外表下隐藏着的却是这类游戏中最荒诞的故事。

游戏标题中的希德（Xerd）是一位在 800 年前战胜了恶魔的英雄。时间来到游戏故事发生时，玩家则要控制王子杰克前去追捕这位传说中大英雄的转世。在游戏很前期的地方，一个叫玛赫娜（Mahna）的年轻女性会加入了你的队伍中。当你们一起冒险时，一旦你们达到任何城镇，人们便会突然宣布你们应该立即结婚了(他们说这是上帝的旨意)，这对夫妇就会随声附和。到了下一个城镇时，她便怀孕了！之后她诞下了一名男孩，而牧师给他取名为——希德！事实证明，他们的儿子实际上就是他们一直在寻找的英雄转世!当他们把他浸在某个喷泉里时，他突然长大了，于是他和父母一起完成了他们的旅程。

这种随随便便的故事重大转折实在是过于疯狂。目前还不清楚这是故意的，还是叙事设计出错的结果。此外，这款游戏的另一个出名之处是，当敌人被打败时，系统会发出数字化模拟的尖叫声，这玩意声音大到掌机都跟着一块震。游戏后来还推出了续作，不过剧情自然没那么离谱了，所以这款游戏想当然地没有引起什么轰动。





《希德传说》与其说是一款人为制作的游戏，倒不如说是另一个星球的产物。

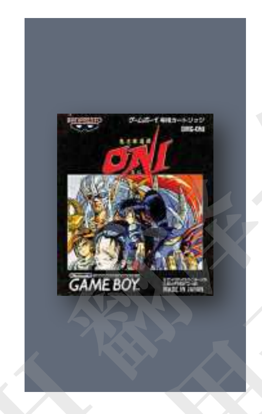
《ONI》（Oni）（系列）

开发商: WinkySoft/Pandora Box | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GB, SFC, PS1, NDS

《ONI》系列相当高产，在 Game Boy 上有 5 款游戏，在 Super Famicom 上有 2 款 PlayStation 上有 1 款，在 Nintendo DS 上也有 1 款。这些游戏都是标准的 JRPG ，并且故事都发生在一个原型显然是日本的岛国上。玩家将要控制家乡被人摧毁了的忍者天之丸（Tenchimaru）并与各种妖怪（(超自然的怪物或灵魂）战斗。本作战斗的核心卖点是玩家可以像特摄剧《超级战队》系列那样使用各种变身能力。后续的《ONI 3：黑之破坏神》（ONI III 黒の破壊神）的故事发生在前两部的数百年后，包含了多个章节，同时也像《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest IV）那样，每章主角也各不相同。然而《ONI 4：鬼神血脉》（ONI IV 鬼神の血族）的故事又回到了过去，承接了了《ONI 2：隐忍传说》（ONI II 隠忍伝説）的故事。《ONI 5：隐之继承者》（ONI V 隠忍を継ぐ者）又通过穿越时空的方式被前作中所有主角聚集到了一起。

该系列后来推出的故事背景发生在镰仓幕府时期日本的《鬼神降临 ONI》（Onigami Kourinden）一跃升级到了 SFC 平台，而同平台的续作《幕末降临传 ONI》（Bakumatsu Kourinden Oni）虽然故事发生时间仍然在镰仓幕府时期，但游戏部分流程的舞台来到了同时期以西部游侠为特色的美国。除外系列还有一款英文标题为《鬼忍降魔录 ONI》（Metamoqester）的街机格斗游戏。





在 PlayStation 上，发行商 Pandora Box 推出了以平安时代为背景的《ONI 零》（Oni Zero）。饭岛健男（Takeo ijima）负责编写本作的剧本，角色设计则交由神谷淳（Jun Kamiya）负责，游戏倒是有个相当不错的设定，但故事虎头蛇尾，原定计划的续作也未能推出。该系列后来交由 Compile Heart 制作了《ONI 零：战国乱世百花缭乱》（Oni Zero: Sengoku Ransei Hyakka Ryouran），将系列带到了 NDS 平台上，不过与前一款游戏的故事毫无关系，而且质量也相当差。

《机甲界加里安》（Burai）RPG 系列的作者饭岛健男（也就是后来的饭岛多纪哉）同时担任了《鬼》系列许多作品的制作人和编剧。

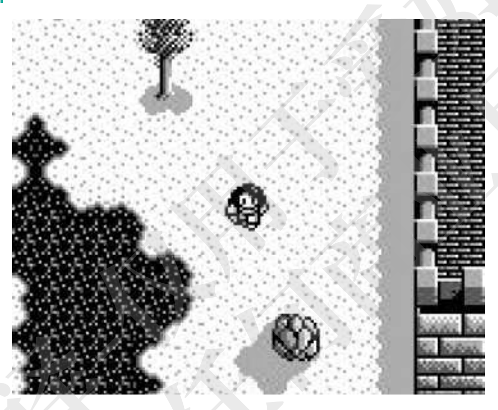
《阿蕾莎》（Aretha）（系列）

开发商: Japan Art Media | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GB, SFC

尽管《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）对 Famicom 平台来说是一种文化现象级的存在，但 Enix 似乎对任何掌机平台都不太感冒，至少在 90 年代末《勇者斗恶龙怪兽篇》（Dragon Quest Monsters）这款衍生作品诞生之前是这样的。于是便有了空档让其他厂商有机会去填补该平台的 RPG 市场。《阿蕾莎》（Aretha）便是其中之一。它是由一家名为 Japan Art Media 的公司开发的，该公司后来参与了《露娜》（Lunar）系列部分作品的重制版开发工作，而《阿蕾莎》则是由以玩具贩售为主的 Yanoman 负责发行。

至于这款游戏，完全符合各位对于《勇者斗恶龙》模仿者的所有预期，故事中除了主角马泰里亚（Materia）是一名女战士，但她最后还是和几位英雄一同从邪恶的霍华德（Howard，这位在日版中的名字听起来要更有气势一些）手中拯救了这片土地。游戏中有一些小的噱头，比如可以在下一场战斗中使用先前战斗中被击败的怪物。系列在 Game Boy 掌机上发售的三部作品共同组成了一个完整的三部曲。

随后，该系列来到了有着彩色画面的 SFC 主机上，故事也跟着来到了前作 100 年后的未来，这次的主角是一位名叫爱丽儿的年轻女子Ariel）。



这是一个讲述了爱丽儿成为新王过程（的两部曲系列，尽管游戏故事结构本身与前作基本相同。而 SFC 上的第二作要比前作更胜一筹，提供了更轻松的游戏节奏(尽管游戏时间更短)，并且取消了随机战斗。SFC的第三款游戏《阿蕾莎外传》（Rejoice: Aretha Oukoku no Kanata）将系列重启为一款 ARPG。总的来说，这个系列的创新相当有限，与同时代的游戏相比，16 位游戏尤其显得过时。



该系列作为同类高产游戏系列的典型案例，充分说明了小公司是如何在大型发行商的竞争下坚持下去的。

《绿洲捍卫者》（Defenders of Oasis）

开发商: SEGA | 发售年份: 1992 | 涉及平台: GG

Game Gear 掌机上早期的 JRPG 阵容质量真的不容乐观；有平庸的《永恒传说》（Eternal Legend），也有烂得离奇的奇幻风格的《梦幻之星外传》（Phantasy Star Gaiden）。但《绿洲捍卫者》（Defenders of Oasis）显然是其中的佼佼者，这也是其中唯一一个推出过英语版本的游戏。游戏主角是沙纳达尔王子（Prince of Shanadar），他被古代巫师阿里曼（Ahriman）赶出了自己的王国，所有他要复仇。在他的精灵的陪同下，他遇到了另外两个家伙，船长萨利姆(Saleem，在日版中是辛巴达)和麻烦的小偷阿格玛（Agmar），他们要推翻阿里曼，夺回他的王位。

这仍然是一款非常典型的《勇者斗恶龙》式的游戏，尽管阿拉伯背景让它变得更加有趣。四个角色中的每一个都有一个独特的特殊能力——小偷可以隐藏一个回合，船长可以跳舞来攻击多个敌人。精灵的独特之处在于，他是唯一可以使用魔法的人，但他也不能通过获得经验来正常升级，所以他只能使用道具来提高自己的属性，并阅读铭文来学习新咒语。不过，它的视觉效果比大多数Famicom rpg要好得多。游戏的标题也简单直接。



这款游戏在日本被称为《苏丹的远征军》（Shadam Crusader）。在其他地区发售的版本叫做《绿洲捍卫者》，该名称后来又与《雷神传说》（Beyond Oasis）的美版名称撞车，但这两款游戏粗了有着共同的阿拉伯背景外没有任何共同点。



《绿洲捍卫者》使用了自动保存功能，这在当时是非常创新的，并且对于一款掌机游戏来说非常方便。

《梦幻之星外传》（Phantasy Star Gaiden）

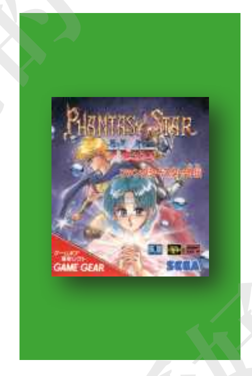
开发商: SEGA/Japan Supply Systems | 发售年份: 1992 | 涉及平台: GG

虽然《梦幻之星》（Phantasy Star）的主系列游戏主要面向的是家用主机平台，但 Game Gear 掌机上却有两款只在日本发行的衍生游戏，它们分别是指令冒险解谜游戏《幻想之星冒险》（Phantasy Star Adventure）和一款货真价实的 RPG《梦幻之星外传》（Phantasy Star Gaiden）。从理论上来说这应该是个最理想的搭配，毕竟初代《梦幻之星》登陆 Master System 主机与 Game Gear 的硬件几乎是相同的，但该作被外包给了不知名的开发商 Japan Supply Systems，而他们也显然不知道该如何料理这个热门 IP。

故事发生在阿丽莎蓝德（Alisaland）殖民地的科普特星（Copto）上，该殖民地是以初代《梦幻之星》的女主角阿丽莎(Alisa，英文版本为 Alis)的名字命名的。根据传说，她在 400 年前与恶魔卡布隆（Cablon）战斗并将他封印起来，但如今他已从沉睡中苏醒。亚历克（Alec）和米娜（Mina）这两个孩子不得不前去阻止他。在游戏的过程中，其他一些角色将轮流占据小队中第三人的位置，甚至包括已经沉睡了数个世纪的初代女主阿丽莎。

这也是这款《梦幻之星》系列游戏的唯一特色。该系列一直以其酷炫的动漫式科幻美学而闻名，然而在本作中除了一个可以变身成船舶的机器人外就几乎沾不到一点边了，这让它反倒像是一部子供向的同人游戏。SMS 主机版《梦幻之星》中敌人有着出色的动画演出；《梦幻之星外传》敌人只能出现在狭小的画面窗口中，而战斗时的大部分画面则被菜单所占据。整款游戏的内容可谓是全面开倒车，尤其一想到该系列最初是何等的开创性，就让人十分地唏嘘。





这款 Game Gear 平台的游戏甚至比《梦幻之星 3》更不像《梦幻之星》，这确实说明了一些问题。

《莫多里安:光与暗之姐妹》（Moldorian）

开发商: SEGA | 发售年份: 1994 | 涉及平台: GG

《莫多里安:光与暗之姐妹》（Moldorian: Sisters of Light and Darkness）的游戏世界被分为了两大领域，分别成为了人类与恶魔两方的居住地。二者相安无事并不知道彼此的存在。直到一个叫米莉亚（Milia）的人类女孩在森林里被绑架。她的童年好友纳瓦拉（Navarre）为了拯救了她，同时也了解到了两个世界诞生的历史。

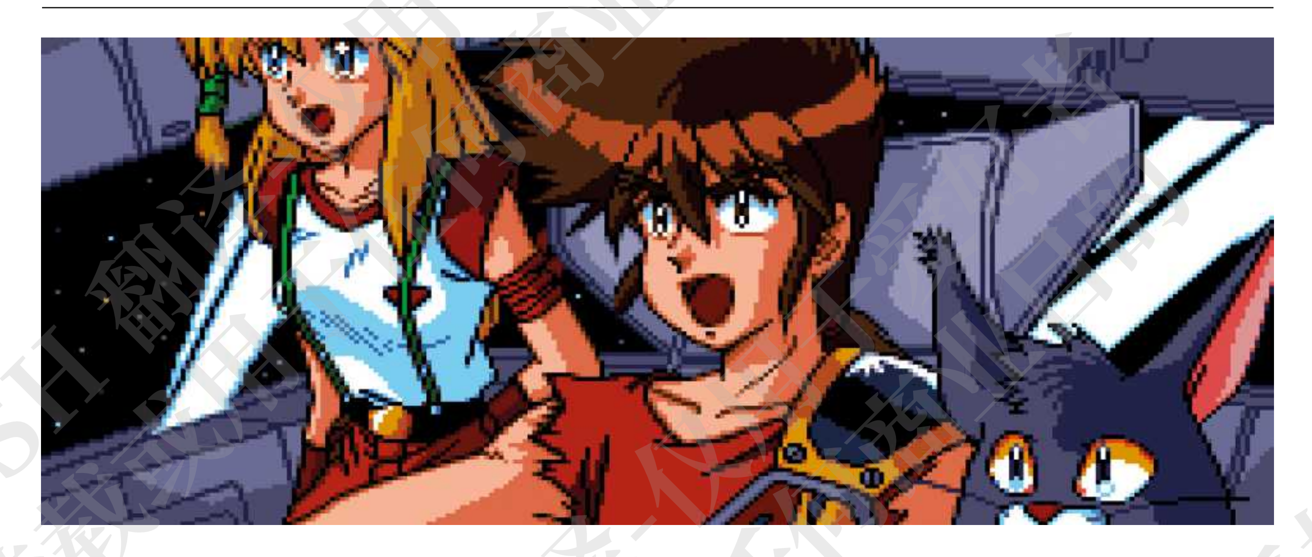
《莫多里安:光与暗之姐妹》的侧面视角战斗似乎是对《最终幻想》（Final Fantasy）系列的 ATB 战斗系统（Active Time Battle System）有所借鉴，但两者的工作原理略有不同。《莫多里安》抛弃了常见的菜单命令设计，改为了让游戏花时间自动进行，当轮到角色时，他们会向前走。然后，你可以按住一个方向攻击敌人，施放四个魔法咒语中的一个，或者采取另一个可用的动作。如果你行动不够快，你就会错失机会。由于随机遭遇率相当高，该设计实则又轻松又方便。

游戏幕后工作人员的名字更是如雷贯耳，角色美术是后来为《光明力量》（Shining Force）和《黄金太阳》（Golden Sun）负责角色设计的梶山浩（Hiroshi Kajiyama）。配乐是后来以《皇家骑士团》（Ogre Battle）和《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）系列而闻名的崎元仁。由于本作是面向该平台的后续版本推出的，所以这款游戏更具有现代感，就像是一款带有 8 位机音频和画面效果的 16 位机 RPG。这虽不是一款非常出色的游戏，但它却是当时最优秀的掌机平台 RPG 之一。





虽然大多数 8 位游戏都带有明显的《勇者斗恶龙》风格，但《莫多里安》却比同类游戏更具有现代感。



《宇宙幻想》（Cosmic Fantasy）（系列）

开发商: Telenet | 发售年份: 1990 | 涉及平台: TG16, MCD

漫画家越智一裕（Kazuhiro Ochi）所创作的《宇宙幻想》（Cosmic Fantasy）系列大致讲述的就是一个关于“冒险少年”在未开发星球上冒险闯荡的故事。就像《星之海洋》（Star Ocean）一样，游戏的科幻元素直到中世纪奇幻风的主线末尾才得以揭露。我们的英雄主要是在森林中游荡，通过糙得离奇的回合制战斗系统与泥人和狗头人战斗。

初代游戏的故事中主角宇宙猎人优（Yuu）和搭档水獭（同时也摩托车）莫莫（Monmo）一同迫降于诺赫（Norg）星上，之后他们救下了神秘的女主角萨亚（Saya）并从邪恶的摩根（Morgan）手中拯救了这颗星球。故事最后优返回了太空继续协助续作中的主角，并且和贪婪好色的猫咪“阿喵”（Nyan）厮混在一起。该系列可谓是福利满满：每作都会有女主角洗澡的镜头。

由 Working Designs 本地化的《宇宙幻想 2》（Cosmic Fantasy 2）应该是系列在西方世界玩家中知名度最高的一作。宇宙猎人“邦”（Van）意外发现自己的心上人劳拉（Laura）其实是为躲避反派格兰姆（Galam）而流亡的魔法公主。劳拉的能力只有当一个男人娶她为妻的情况下才能释放出来，格兰姆妄图用其四处作恶，而邦显然才是真命天子。撇开剧情不谈，这只是一款有着没完没了随机战斗的非常普通的游戏。更糟心的是玩家在战斗中获得的经验值相当有限，所以刷任务成为了一种必然。故事过半时，格兰姆会将邦传丢到几十年后的未来，而故事视角则来到了（还只是当地军校学员）宇宙猎人“林”身上，而此时的他身上只有一把黄油刀。虽然游玩过程很糟心，但最为一款早期使用了 CD-ROM 的 JRPG，它还是获得了正面的媒体报道。说句公道话，游戏过场动画真的不错。这两作游戏后来被收录到了 Mega CD 上的《宇宙幻想合集版》（Cosmic Fantasy Stories）中。

《宇宙幻想 3》（Cosmic Fantasy 3）的主角是年轻的治疗师“雷”（Rei）。在他去城市的路上，他遇到了被黑道猫咪袭击后紧急降落在这个星球上

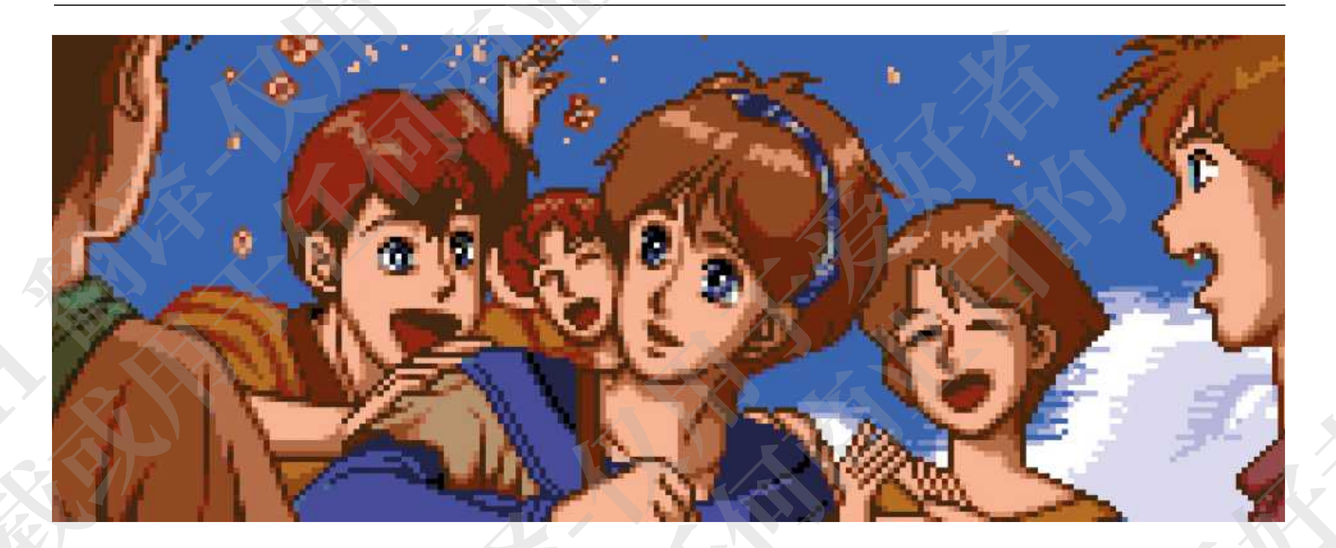


的“阿喵”。他们很快便加入到“优”和“邦”当中共同对抗反派格兰姆。游戏大体内容与前作趋同，不过本作取消了大地图的设定，改为了一个个相互连接的场景。敌人也要比前作中的类《龙与地下城》（D&D）的怪物更滑稽，但战斗和以前一样无脑。

《宇宙幻想 4》可以说是系列最后的狂欢。游戏被拆解成了两章发售，而科幻元素终于在该作中占据了最重要的位置，画面也达到了系列最佳水平，不过代价却是超长的加载时间。本作战斗系统在借鉴了《最终幻想》（Final Fantasy） ATB 系统的基础上进行了全面修改。《宇宙幻想 4 银河少年传说突入篇》将会把我们带回优和萨亚为了拯救公主最终与宇宙邪恶组织对抗的故事当中。而几个月之后发售的《宇宙幻想 4 银河少年传说激斗篇》故事的主角则换成了要直面自己过去的邦。《宇宙幻想 4》绝对是该系列的巅峰之作，尤其是最后一章中悲喜交加的构思设计。该系列也在 1994 年推出了 OVA 动画《宇宙幻想：银河豹女的陷阱》（银河女豹の罠），电影故事中丰满的宇宙海盗维嘉（Velga）为了引诱优犯罪而意图色偷他，其中包含了袭胸、打脸、宇宙飞船爆炸等一系列能满足你对当个年代 OVA 一切预期的桥段。



《宇宙幻想》系列总共推出了 5 款游戏，但最为一款平庸的游戏系列，它给人的感觉更像是一种呈现为电子游戏形式的动画 OVA。



《天使之诗》（Tenshi no Uta）（系列）

开发商: Riot/Telenet | 发售年份: 1991 | 涉及平台: PCE, SFC

《天使之诗》系列（Tenshi no Uta）可谓是亚瑟王传奇、希腊神话、异教和基督教故事的大杂烩，每作游戏都会围绕着少男和少女之间的爱情故事展开，而少女最终也都会成为了天使。其中充满理想主义氛围的浪漫桥段，虽然以异性恋关系为核心，但与《露娜》（Lunar.）系列别无二致地呈现出甜蜜感和真正浪漫爱情。即便持续不了太久便成为了他人的依附，不过每作游戏都让女主角展现出独立能干的一面这点做得确实很不错。除此之外，系列游戏的玩法都非常基础——只有很少的角色培养内容，战斗也很简单，不过倒是有个昼夜循环设计。

《天使之诗》的核心卖点并不在于游戏的玩法，而是呈现方式。游戏系列每一作都是一个叙事上的里程碑，并且都有着由藤原浩（Hiroshi Fuji，代表作《北欧女武神》）和结城信辉（Nobuteru Yūki，代表作《圣天空战记》）负责美术的丰富过场动画。游戏早期版本的配乐是由初出茅庐的成毛美智子（Michiko Naruke，代表作《荒野兵器》）制作的，而负责最终版本配乐的则是樱庭统（Motoi Sakuraba）。值得注意的是，《荒野兵器》的制作人金子彰史（Akifumi Kaneko）正是在初代《天使之诗》中担任策划助理出道，并在后续作品中成为了导演兼编剧。

故事以不列颠群岛为背景，系列所有的故事都发生同一个世界观中;初代游戏中的主角和设定也在后续作品中得以延续。初代《天使之诗》为主角凯尔（Kair）准备迎娶他心爱的克莱尔（Claire）做足了铺垫。然而路西法的爪牙绑架了克莱尔，所凯尔要召集一支队伍前去营救她。初代游戏并未以克莱尔重获自由作为结尾——作为神的后裔，她是驱逐路西法的最佳人选。

续作《天使之诗：堕天使的选择》（Datenshi no Sentaku）的故事背景设定在路西法被放逐的100 年之后。一对好友菲特（Fate）和西恩（Shion）在听说一群怪物从某座神秘的高塔中一涌而出后，二人一同在他们的村庄附近巡逻。他们发



现了一个被囚禁的女人，而她唯一能记起的只有自己的名字:蕾安娜（Rhianna）。值得注意的是，本作在前作的基础上增加了叙事的复杂性——蕾安娜原本是标题中提到的堕天使（Fallen Angel），被大天使拉斐尔派下凡让世界进入下一个轮回的她需要时毁灭人类还是拯救人类上进行抉择。此外，玩家还会遇到憔悴的凯尔，流浪中的他因为诅咒而不老不死，除非路西法被彻底消灭。

到了 1993 年，RioT 从 Telenet 离职，自立门户成立了 Media。在此背景下，没了原班人马的Telenet 开发了第三款游戏《天使之诗：白色羽翼的祈祷》（Shiroki Tsubasa no Inori）。游戏也从临近主机生命末期的 PCE 来到了 SFC 平台，虽然因此少了前作标志性的过场动画和 CD 质量的音频，但该作依然有着独属的魅力。主角雷德（Rayard）在观看马戏表演时爱上了歌手卡拉娜（Callana）。因此当科娜被绑架并被迫嫁给邪恶的兰纳领主（Lord Lanner）时，雷德采取了行动。很快，他们便开始了逃亡之旅，并且要在途中查明为何卡拉娜会和某位受人敬仰的女神会如此相像的真相。

该作也是 Telenet 最后的辉煌之一。随着无望的浪漫主义，《天使之诗》整体上有一种令人愉悦的惆怅，而这种惆怅是任何游戏都无以复制的。



《天使之诗》很像是一款奇幻版的《宇宙幻想》，尽管这两款游戏都没有正式推出过英文版。



《时空勇士》（Live-A-Live）

开发商: Square | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

Square 一向擅长制作能够向玩家展示群像视角的游戏，就比如《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）和《圣剑传说》（Trials of Mana）系列。而《时空勇士》（Live-A-Live）的情况则略微有些不同，因为该作中每个主要主角所处的时代都各不相同，并且都在各自的故事中扮演着主角。该作是与小学馆（Shogakukan）合作开发的，小学馆作为一家出版公司，为游戏中的每个章节都配备了一个专属的美术设计。游戏的总执行人则是曾参与过《最终幻想 4》（Final Fantasy IV）和《超时空之轮》（Chrono Trigger）开发的时田贵司。

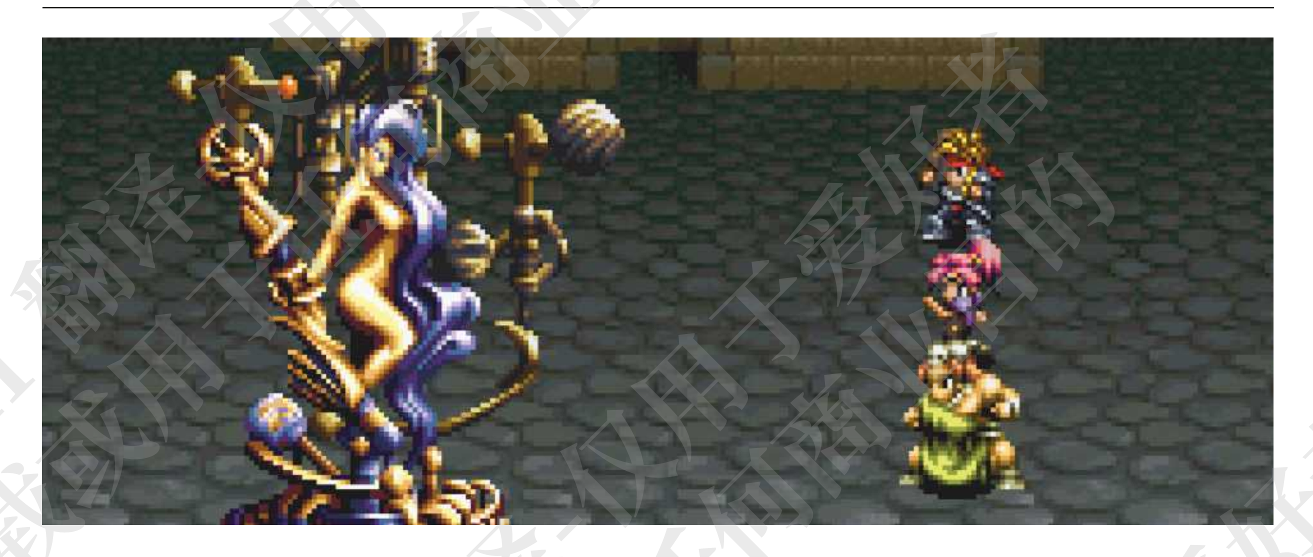
游戏的每个章节都是根据各种类型的小说改编的——功夫篇中一个上了年纪的武术家，他把自己的武术技巧传授给了三个徒弟；原始篇的主角则是个名叫“波哥”（Pogo）的穴居人，他必须要拯救一个少女，让她避免沦为霸王龙的祭品；近未来篇的主角晃（Akira），是个拥有心灵感应能力并且可以驱动一台超级机器人的孤儿；现代篇中主角又变成一个名叫高原日胜（Masaru）并且一心只想取胜的格斗家；SF 篇的主角是一个位于星际飞船上的机器人立方（Cube）；西部篇的主角流浪者“日落基德”（Sundown Kid）则要与一群匪帮进行对抗；而幕末篇的故事发生在 19 世纪的日本，玩家将控制忍者胧丸（Oboromaru）潜入敌人的城堡。每章内容看起来完全不一样，并且反派的呈现形式也各不相同，但他们的名字却如出一辙。虽然玩家可以按照任意顺序开始游戏的大部分章节，但当玩家通关全部章节之后，游戏便会解锁中世纪篇，该章节主角是一个叫做“奥斯特”（Oersted）的骑士，同时还揭示了所有故事中反派的起源。在最后一章中前面故事中的所有主角将聚集到一起共同对抗最终的敌人魔王欧迪奥（Odio）。游戏中的各章节都有着不同的任务和目标，有些是以剧情为主，有些则不然。不算最终章的战斗，本作的 SF 篇几乎没有战斗，而现代篇则全程都在战斗。此外各章节也都致敬了许多的流行文化，特别是《2001 太空漫游》、《异形》和《街头霸王 2》

游戏的战斗的核心卖点是 Checker Battle 系统，该系统将战场划分为了一个 7*7 的网格棋盘。有一些无法直观显示的行动点决定了角色何时可以移动和攻击。不同的动作有不同的命中范围，所以在该系统中站位非常重要。角色特殊招式的使用次数不会受到限制，而且战斗后角色也会自动的治疗。虽然部分设计模糊且混乱，但这无疑是对经典 JPRG 的一次有趣改变。

《时空勇士》进行了许多新的尝试，但碍于各章节的吸引力与时长分配的不同，再加上任务塑造扁平等问题，这些尝试并没有完全成功。但事实游戏所包含内容如此之多——每章都有一个适配其主题的游戏内容和由下村阳子倾情奉献的战斗主题曲——以至于让其优点远远超过了其缺点。



即便是在日本本土，《时空勇士》的市场反馈也只能用不温不火形容，并且要被 **Square** 其他更著名游戏的光芒所覆盖，但多年来它已成为公认的 **Cult** 经典。



《鲁多拉的秘宝》（Rudra no Hihou）

开发商: Square | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

于 1996 年初发行，由井出康二（Kouze Ide）执导，河津秋敏（Akitoshi Kawazu）监制，以及《最终幻想传说 3》（Final Fantasy Legend III）和《最终幻想:神秘任务》（Final Fantasy: Mystic Quest）的一些工作人员参与制作的《鲁多拉的秘宝》（Rudra no Hihou，在 Aeon Genesis 提供的粉丝翻译版中叫做《Treasure of the Rudras》）可谓是 Square 在 SFC 时代的绝唱。

游戏整个故事发生在人类在被鲁多拉（Rudra）之手毁灭前的最后 15 天中。毁灭之神鲁多拉每隔 4000 年便要进行针对全世界的大清洗，以便为新的优势物种让路。而被严重污染的地球怎么看都处于毁灭的边缘。骑士锡安(Sion)、牧师丽扎(Riza)和考古学家苏伦特(Surlent)的身体被嵌入了一种名为“神玉”（Jade）的宝石，他们的命运也从此发生啦改变。一路上，他们会遇到之前四个优势物种的残余——巨人、爬行动物、人鱼和达南人。英雄们一起出发去发现这个世界的真相，净化它，拯救它的人民。

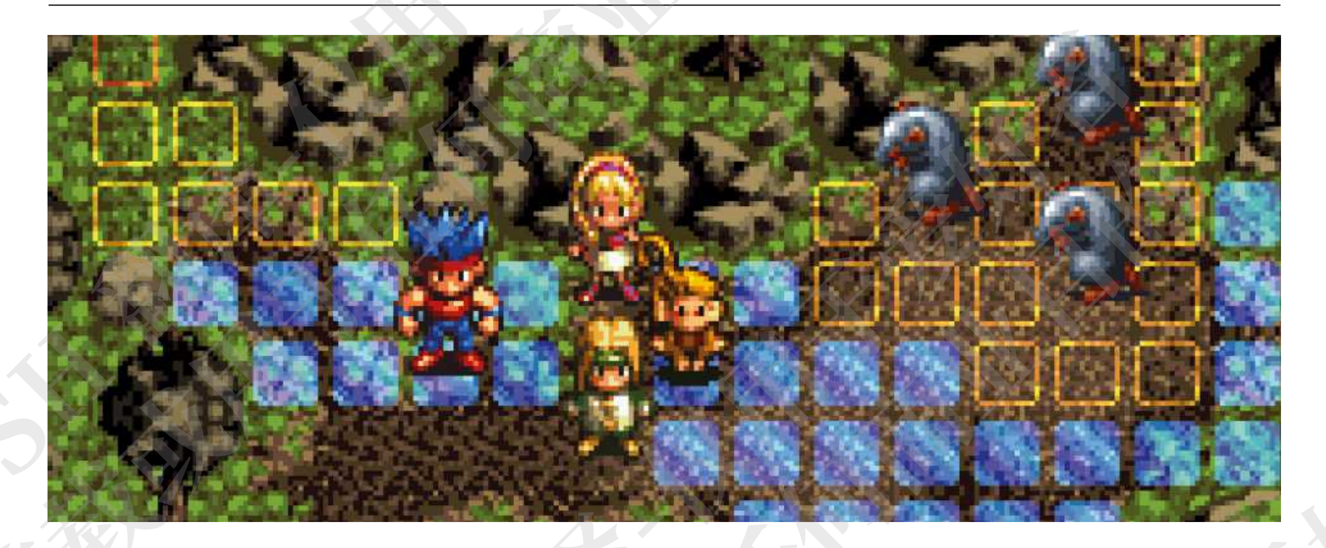
《鲁多拉的秘宝》最独特的地方要是游戏的魔法炼成系统，也就是“Word Spirit System”。游戏中每种文字都蕴含着神秘的力量，玩家可以将任何给定的单词抄写到魔法书中，并让角色根据它施放法术。取决于这些在 Aeon Genesis 的翻译版中被称之为“咒语”（Mantra）的文字的含义，每个单词都有专属的效果和释放代价。在“前缀-根-后缀”的基础上有一些规则可以遵循——根通常是一个元素类型，而前缀和后缀以各种方式影响根的效果，以消耗更多 MP 为代价，这些效果可以增强魔法的攻击力或命中敌人数。任何单词都有专属的效果，哪怕其中有些压根就没用。游戏世界、故事甚至怪物都会用到这些单词，如果玩家愿意的话，他们完全可以自己记下这些单词并使用它们。三名主角每人都有着长达 15 天的个人章节，并且故事都是同步进行的。不同的主角甚至在不同的点上遇到并相互互动。玩家甚至可以随时停止扮演一个角色，切换到另一个角色。





这款来自 Square 的 Super Famicom 游戏的核心是不同寻常的法术制作系统。

《鲁多拉的秘宝》是 Squaresoft 在 SFC 上发布的最后一款游戏，它充分利用了他们在该硬件方面的经验，赋予了游戏由雨宫庆太负责的华丽角色美术。得益于曾负责《神秘任务》配乐的笹井隆司的音乐，游戏通过赋予每个主角专属的大地图和战斗主题曲充分展现了游戏的多主角设计。这款游戏以环境保护主义和种族团结为主线，告诉我们解决问题的唯一方法就是生存，而生存的唯一方法就是团结一致解决问题，这与90年代日本游戏和故事中普遍存在的只有人类灭绝才能拯救环境的观点形成鲜明对比。



《财宝猎人 G》（Treasure Hunter G）

开发商: Square/Sting | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

早在《Dept. Heaven》四部曲（包括了《约束之地》和《公主同盟》）问世之前，Sting 只是一个由前 Compile 员工组成的小工作室。1996 年，他们与 Square 合作推出了第一款 RPG 游戏《财宝猎人 G》（Treasure Hunter G），这款由《魔法气泡》（Puyo Puyo）制作人任井谷正充（Kazunari Yonemitsu）执导，传奇制作人坂口博信(Hironobu Sakaguchi)制作的游戏也是 Square 在 16 位机时代的最后一款游戏，为同年推出的《鲁多拉的秘宝》（Rudra no Hihou）和《圣龙传说》（Bahamut Lagoon）奠定了一个开创性的开端。

雷德（Red）和布鲁（Blue）兄弟俩在祖父西尔弗（Silver）的照料下一同生活在如邻镇（Ruuri）中，而他们的自称“宝物猎人”的父亲布朗（Brown）则抛妻弃子投身于冒险之中。当兄弟俩听说布朗正在调查一架高科技飞机“铁隼”的存在时，他们变得焦躁不安，并说服西尔弗让他们能够追寻父亲的踪迹。三人赶到时正好看见了布朗在一支神秘军团的追击下跳上了铁隼号，然后一飞冲天。倒霉的是，那群士兵们瞄准了如邻镇，把村庄烧成了灰烬。西尔弗在过程中不幸牺牲，只留下雷德和布鲁兄弟俩孤军奋战。后来一个被怪物追逐的神秘女孩瑞恩（Rain）和她能够理解人类语言的宠物猴“邦加”（Ponga）加入了他们的队伍。四人最终向着黑魔王发起了挑战，而后者则企图复活名字极为绕口的骨龙（Bone Dino）。

战斗系统是《财宝猎人 G》真正的亮点。游戏中敌人会像《超时空之轮》（Chrono Trigger）那样直接显示在地图上，遇到敌人会把你带到一个小型的回合制 SRPG 网格棋盘中。每个角色都要消耗行动点(AP)来移动和行动。击杀敌人就像按下 A 键一样简单，菜单导航仅限于道具使用、施法和提前结束回合。战术的使用要比角色等级在战斗中扮演着更重要

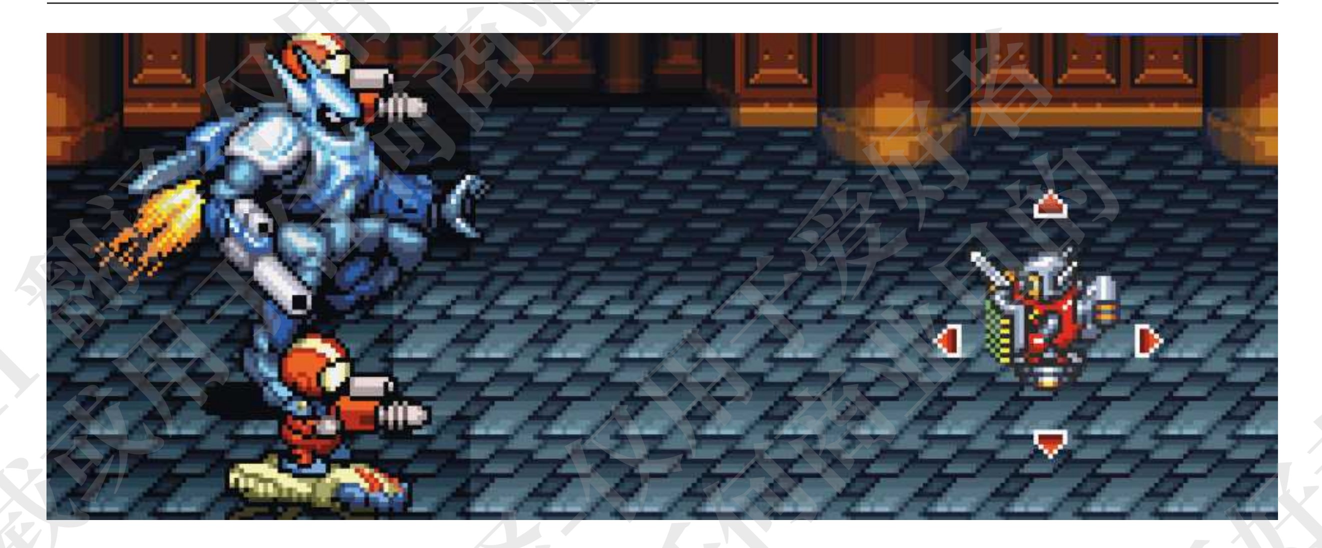


的角色，成功的关键是充分利用每个团队成员的专长:雷德是你的标准战士，瑞恩在游戏早期的重要关卡中是必不可少的治疗者，而会使用回旋镖和各种黑魔法的邦加则是远程战斗的专家。布鲁也许拥有最令人惊讶的专业技能，因为他擅长陷阱——尤其是设置地雷和传送点。由于这些被设置到地图上的陷阱是不可见的，所以你必须注意它们的位置，以免炸死自己的队友，但传送点是盟友在地图上移动的必要方式，并且消耗的行动点也是最少的。

《财宝猎人 G》采用了类《超级马力欧 RPG》（à la Super Mario RPG）那样的卡通渲染加预渲染 CG的美术形式，不仅场景看起来清新可爱而且还保证了美术资源没有过度复用。此外游戏由前 Basiscape 组合的崎元仁和岩田匡治携手打造的配乐也是经典流传。这是一款氛围轻松，经常带有喜剧元素的游戏;游戏中身披木桶的怪物会在你破坏它们的衣服时掩盖它们的羞耻，而疯狂科学家的鹦鹉通常会模仿主人每句话的最后一个词，让它看起来更博学的同时能传达些微妙的情报，比如它不会在这个一天超过 20 小时的工作上干太久。因此《财宝猎人 G》仍然是一种珍贵的乐趣。



Square 并不经常与外部公司合作，但他们与 Sting 的合作在 SFC 的后期游戏中表现良好。



《勇者机器人》（Robotrek）

开发商: Quintet/Ancient | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

继《盖亚幻想记》（Illusion of Gaia）之后发行的《勇者机器人》（Robotrek）可谓是 Quintet 16 位机时代的一大另类。该作是与古代佑三的工作室 Ancient 合作开发而成，同时也是 Quintet 的第一款回合制 RPG。值得注意的是《勇者机器人》打破了 Quintet 旗下游戏一以贯之的“死亡与重生”的主题，而是氛围轻松的科幻主题闹剧，讲述了一个崭露头角的机器人神童阻止一群淘气包罪犯的故事。

《勇者机器人》最初在日本被称为是一场显然是为了青少年群体设计的闹剧。Enix 美国分公司一开始可能是想通过将标题改为能让人联想到《星际迷航》（Star Trek）和“机器人科技”（Robotech）的英文名，并将充满夸张化漫画风格的游戏包装封面换成了一幅忧郁气息的空间站图像来混淆视听。然而，游戏本身画风却非常可爱。游戏世界丰富多彩、设计夸张，而那些一直维持着可爱画风的怪物在任何类似的游戏中都不会显得格格不入。游戏的介绍详细介绍了犯罪集团黑客的崛起，以及它的暴行，包括但不限于——踩坏沙堡，造成轻微的交通违规……这就很搞笑了。

游戏背景设定在近未来的方块坦尼斯（Quintenix）星上，游戏开始于秋天的洛可可镇）（Rococo），主角是天才博士秋叶原（Akihabara）的小儿子，他和父亲、父亲的助手渚（Nagisa）以及他们的猫“阿金”（Kurogane）住在一起。秋叶原虽然是个优秀的博士确实个糟糕的父亲，因为他经常离开儿子很长一段时间，只为了做疯狂科学家的事情。幸运的是，渚热衷于培养男主角对知识的渴望，并开始教他机器人的一切知识。

虽然玩家在探索过程中控制主角，但他建造的机器人才是游戏中的主要战力。秋叶原博士在他的地下室里建了一个大型的研发实验室，滑稽的是，研发工作是由一对侏儒夫妇团队负责的，他们会在需要的



时候突然出现，手工制作机器人。在机器人在一级时会有 40 个可以在不同属性间自由分配的点数；机器人每升级一次就会获得额外的 10 点属性，并且机器人可以在升级或在任何研发站重制当前属性。游戏中的研发功能还可以根据在各地收集到的图纸来发行修理包和武器的等物品。

虽然玩家小队最多可以容纳 3 个机器人，但每次只能有一个机器人上场;战斗混合了回合制策略玩法和《最终幻想》（Final Fantasy）系列的 ATB 系统。机器人只有在充满电的时候才能采取行动;每个行动都会消耗不同数量的电量;电量决定了机器人能够进行下一个动作的持续时间。常规的物理攻击只会消耗最少得电量，强力炸弹等技能消耗的电量会更多，而攻击频率最高的可编程连击则会直接清空电量。

尽管《勇者机器人》单就画风来看更适合儿儿童，但它确实是一款非常困难的游戏——角色属性培养和行动的分毫之差决定了战斗的成败，再加上它庞大的迷宫(而且全程没有保存点)，所以该作不可能不硬核。



科幻主题的没办游戏封面掩盖了一个事实，即《勇者机器人》确实是一款非常搞笑的游戏。



《G.O.D 复苏之声》（GOD: Growth or Devolution）

开发商: Infinity Co./Third Stage | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC, PS1

《G.O.D 复苏之声》（GOD: Growth or Devolution，G.O.D 目覚めよと呼ぶ声が聴こえ）的故事开始于一个叫盖恩（Gen）的小男孩前去看望祖母的旅程。一路上，他发现一些来自上古时期的外星人沉眠于大山之中，他们突然醒来，然后开始在地球上发动战争。盖恩因此沉睡了十年，之后他发现自己有了特异功能。人类方在过去十年间由一个叫做神佑（Bless）的世界组织领导着战斗。盖恩于是开始了他的旅程，去寻找其他具有觉醒能力的人类，并击败外星人。

《G.O.D 复苏之声》由 Imagineer 发行，多为业界大佬共同参与制作。剧作家鸿上尚史（Koukami Shouji）担任本作的故事撰写，漫画家江川达也（Tatsuya Egawa，代表作有以打色情擦边球著名的《黄金小子》）负责美术设计，配乐则是由华丽的摇滚音乐家 Demon Kogure 监制。本作的故事似乎对《地球冒险》（EarthBound）有着相当多的借鉴，只是游戏开场是这样的，但当英雄开始他的旅程时，它很快就找到了自己的风格。游戏世界是一个后启示录背景下的末日世界，游戏的第一章分发生在日本，但后来扩展到其他现实世界的地点，包括英国和法国(其幸存者一起躲在海峡隧道中)，俄罗斯，美国，复活节岛和埃及。故事围绕着各种神秘的“远古外星人”理论展开，在游戏的最后，你将与上帝战斗。(这已经在标题里了，所以并不是剧透。)

《G.O.D 复苏之声》是一部叙事相当狂野的经典之作，而这要归功于其就将令人沮丧的故事发展与荒谬的喜剧桥段相映衬的叙事风格。在这款游戏中有一些黑暗向的内容——你的两个团队成员最终成为一对夫妇，但与主角所行之事却将他们推向深渊，盖恩母亲的命运也一直悬而未决，但与此同时游戏对话中却充满着对于其他 RPG 的恶搞和致



敬。游戏有个类似《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）中“徽章王者”（Medal King）的玩法，叫做“馒头王者”（Manjuu King），让玩家可以在游戏世界各地收集馒头，此外还有一些莫名其妙的内容，比如让玩家带着一只狐猴去澳大利亚旅行。但除了故事，游戏的画面、配乐和玩法都像一款典型的 JRPG。战斗节奏有点慢，界面反应迟钝，尽管引导角色学习技能的脉轮系统增加了一点培养的自由度。

作为一款 1996 年面向 Super Famicom 发行的游戏，这款游戏在发行时受到了很大程度的忽视，但Imagineer在几年后再次尝试将其移植到 PlayStation 上，并将其命名为《G.O.D 纯粹之理》（GOD Pure）。原版游戏的主要问题之一是视觉效果太过普通，特别是在你所访问的各种国际城市中，所以这个版本通过重新制作所有具有独特背景的城镇来解决这个问题，尽管游戏的其余部分看起来并没有太大不同。游戏整体节奏加快，并且部分剧情也发生了改动，不过大部分内容仍忠于 SFC 原版。



鸿上尚史的美术设计非常独特，尽管这些设计并没能在游戏中得到真正体现，大部分看起来非常的普通。



《恋爱日记》（Love Quest）

开发商: Tokuma Shoten | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

有很多模仿 JRPG 的游戏，但没有一个像《恋爱日记》（Love Quest）那样戏谑。游戏主角是一个可怜的妈宝男，但不知为何却有一个未婚妻，就在他们结婚之前，她神秘地从他眼前消失了，因此主角不得不在东京的各个地方寻找她。

《恋爱日记》有其他 RPG 通常所不具备的 META 要素。NPC 说起话来就好像他们是游戏的群演一样（而且还是那种不是特别专业的），在忘词时会请求你重新和他们再对话一遍，或是讨论游戏中的其他配角。有时他们的对话文本只有乱码，一般这种情况是因为他们的对话内容涉及审查违规而遭到和谐，同时游戏也会随之给出警告。对于任天堂来说，这真的是太脏了吗？还是只是个玩笑？我们就不得而知了，但不管怎样这都相当的有趣。它还有一种自嘲式的幽默感，称自己为“垃圾游戏”，或者为其糟糕的质量道歉。游戏的某个桥段中有人甚至会把游戏的传单当作卫生纸。

正是因为这款游戏其实一点都不差，所以他的趣味性更是无可附加。这是一款典型的《勇者斗龙》（Dragon Quest）模仿者，但平凡的现代背景，甚至带有一点魔幻现实主义，已经赋予了它一种特殊的身份。在“战斗”场景中，你会被各种各样的女人逼到墙角，需要通过和她们侃大山来“攻击”她们，一旦你聊够了，她们最终会离开你。这里的女士们以类似于《蜡笔小新》的卡通风格绘制，而占据整个画面的“BOSS”级女性则都是由漫画家弓月光（Yukuzi Hikaru）负责设计，所以看起来就像是从漫画中直接走出来的一样。尽管有这样的设定和一些略显成熟的笑话，但由于是在任天堂主机上发行的，所以它也不是一款真正的“成人”游戏，也，没有裸露或任何特别淫秽的内容。



类的是还有 Sierra 的经典冒险游戏《情圣拉瑞》（Leisure Suit Larry）也是如此，尽管这款游戏确实有些夸张。

《恋爱日记》最初是作为一款 FC 游戏开发的，并计划于 1994 年上市，然而由于顾忌市场行情，该计划最终遭到废止，改为在 SFC 上重新制作发行。该作与《超时空之轮》（Chrono Trigger）发售间隔不到一周，因此在销售份额大打折扣。然而，随着时间的推移，它作为“恶搞游戏”的名声越来越大，这让它在RPG粉丝中具有独特的吸引力。有趣的是，一开始，你就会被问到是否愿意拯救你的未婚妻。若重复回答“NO”，游戏便会结束，并出现信用记录。然后游戏就会描述玩家是怎样在现实中如此快速的通关游戏然后去商店退换却只能换回 200 日元作为补偿时的沮丧。但最具讽刺意味的时，虽然当时在市面上流行的 SFC RPG 游戏卡带都会在售后市场低价流通，但《恋爱日记》却是其中最昂贵的卡带之一。



《恋爱日记》将身段放到极低，但它真的不应该自视甚低，因为它是一个非常有趣和颠覆性的游戏。



《玛卡・玛卡》（Maka Maka）

开发商: Office Koukan | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SFC

《玛卡・玛卡》（Maka Maka）是一款典型的 16 位小体量 JRPG，它之于 Super Famicom 主机就像《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito）之于 Famicom 主机一样。它的卖点是它的场景和搞笑漫画作者相原弘治（代表作《连猴子也能懂的漫画技巧》）的美术，但这很快就被它所有糟粕所掩盖。游戏由 Office Koukan 开发，这是一家非常小的工作室，此前制作过几部巨烂的《北斗神拳》（Hokuto no Ken）改编游戏。

故事开始于玛卡・玛卡（Maka Maka）博士的邪恶城堡中，他是一个穿着小裤裤的肌肉佬同时也是邪恶暴力组织玛卡・玛卡的领袖。在一个长着四肢的大鼻子、一个猫女、一个娜迦和一群COS 成蚂蚁人的喽啰们的簇拥下，玛卡・玛卡揭开了他的超级武器，它可以把地球上的人口变成水蚤。作为测试，他瞄准了一个点…

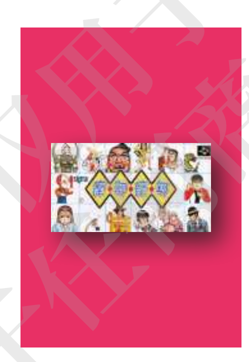
镜头切换到家乡村（Hometown Village），一道闪电把少年库洛姆（Corum）的父母变成了水蚤！手足无措之下，库洛姆咨询了他的女朋友艾莉（Elle），她建议他去找她的父亲，也就才华横溢的帕斯卡尔博士（Dr. Pascal）帮忙。这又是一个有关轮回转世的故事，库洛姆可以解开解开他前世的记忆，使他能够使用魔法。游戏中充斥着各种搞怪的桥段以及各种奇形怪状的反派，比如身上套着橙子包装纸箱的流浪牛仔约翰尼（Johnny）；或是“泪目小子”（UruUruBoy，其中“uru-uru”指代的是泪眼婆娑的样子）则是一个泪眼婆娑的奥特曼（Ultraman）。这款游戏同时也是一场噩梦：——库洛姆的行走速度就像蜗牛一样慢，而且没有奔跑按钮。令人费解的是，对于一款卡带游戏来说，该作的加载时间有点过于频繁。

更不用说游戏成堆的 BUG 。在战斗之外只有库洛姆可以使用魔法，而其他的角色干脆无效。有时游戏精灵图会被出现混乱。有时候升级会将你的属性重置为零。而最终 BOSS一开始是一个拥有 30000 HP 的小婴儿，然后变成一个只有 1 HP的恶魔，这些刻意地标新立异和编程上的疏忽让游戏颇具争议。还有一个臭名昭著的“Shuffle Bug”，即在一个团队成员之间反复传递物品会导致内存溢出，从而进一步造成代码混乱。这让玩家能够在地图中穿梭，并在商店中提供关键道具。

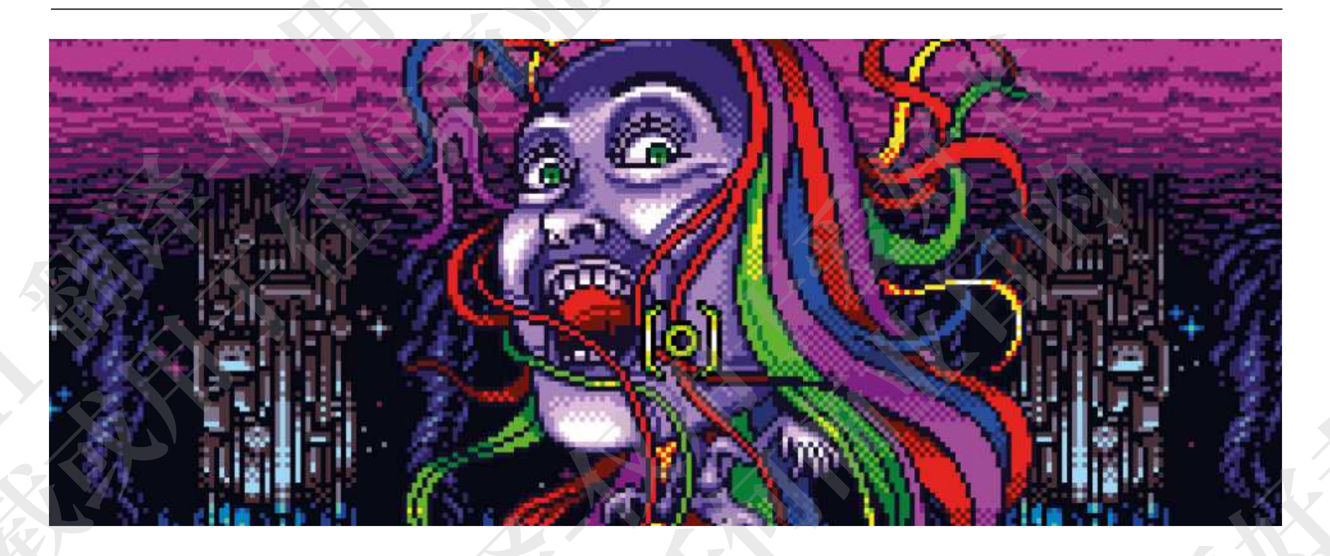


很遗憾《玛卡・玛卡》会如此之烂，因为它实际上非常迷人。相原弘治的角色设计(除了一个令人厌恶的种族主义漫画)一直非常有趣，尤其是游戏中那些充满双关语的怪咖。早在日本一的作品之前，他们就已经在有着 META 元素和自我讽刺的 RPG 了；你与之战斗的那些宅男都被称为“杂鱼”（zako），这是日本人对宅在家中的懒汉的一众称呼。有一个小镇上到处都是被一个贪吃的公主变成了丸子的人，你会被她一口吞掉然后放屁崩出去。因此这款游戏粗俗、愚蠢，但很有趣。

游戏以角色全员的婚礼收尾。游戏中许多冲突都源自于误会，所以每名角色都因此解决掉了自己的心魔。这在某种情况下也是对于《玛卡・玛卡》的完美隐喻——一滩充满爱的烂摊子。



《玛卡・玛卡》这款游戏从头到尾的 BUG 如此之多，以至于游戏连结尾的字幕都无法正常显示。



《伊蒂雅之日》（Idea no Hi）

开发商: Office Koukan | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

在经历了《玛卡·玛卡》（Maka Maka）的惨痛教训后，Office Koukan 和漫画家相原弘治决定重新合作已纠正错误。尽管游戏中 BUG 和制作粗糙等问题仍然存在，但这部续作《伊蒂雅之日》（Idea no Hi）却是 Office Koukan 的救赎之作。

相原弘治再次主笔游戏的概念设定，《伊蒂雅之日》的故事也要比《玛卡·玛卡》要黑暗得多。故事发生在世界末日后的地球，主角龟吉（Kamekichi）是一个拥有潜在超能力的孤儿，在疯狂博士珀欧的示意下，龟吉常年遭受着监禁和折磨，以试图激发他的真正潜能。当折磨的成效开始逐渐减弱时，珀欧博士决定要让他看着自己的宠物被折磨至死。实验成功了，龟木终于爆发了，在坡博士成功逃脱之前杀死了大部分的科学家。从那里，龟吉踏上了寻找答案的道路。很快，他找到了一个彬彬有礼的相扑手，一个犯罪的女学生，一只刺猬，并在被反派“伊蒂雅”（Idea）困住之前收获了他们的友谊。虽然从机制上看，《伊蒂雅之日》也有一些很酷的创新：龟吉有一个用以记录信息和线索的记事本，每个角色在受到足够的伤害后都有一个独特的极限突破式攻击。

尽管有着令人难以置信的凄凉背景，但《伊蒂雅之日》完美诠释了相原弘治颠覆性的幽默感。在游戏某个桥段中，你可以让外星人怀孕生子，让你们的孩子加入小队。龟吉的怪物脸也是拜相原弘治一贯的搞笑风格所赐，类似的还有长着娃娃脸的鸡，戴着眼镜的手榴弹和还有类似金属史莱姆（Metal Slime，《勇者斗恶龙》中的稀有怪物）的身份并把脑袋换成蛋蛋的地藏像。就连弗莱迪·克鲁格（Freddy Krueger，电影《猛鬼街》系列反派）也都被游戏恶搞了。有些怪物身上则有着浓重的黑色幽默元素——其中有个工薪族会用自己的领带上吊，然后施下了死亡诅咒。



游戏整体设计也传统 JRPG 略有不同。角色背包中的所有道具都具备战斗的功能，哪怕是没有攻击力的背心也能被丢出去。非常酷的是，每个人类角色的状态屏幕上都有纸娃娃系统以反映他们的装备。而这就又要和相原弘治的幽默感联系到一起了，游戏中的角色装备属性决定了每个角色的变装等级，或者是他们的变态等级——请注意，这是两套不同的数值。头戴就内裤可以提高他们的变态等级，而这也是进入游戏中变态镇的唯一途径。服装还有其他更常规的用途——例如，角色需要一套完整的冬装才能在冰冷的地牢中生存。

游戏中也有一些相当劝退的环节，例如玩家需要驾驶一辆装满硝酸甘油的卡车，一旦发生碰撞，直接游戏结束，而操控手感自然也是相当垃圾。。尽管如此，能做出《玛卡·玛卡》的团队能够再次尝试一款游戏，并在很大程度上取得了成功，这仍然是一个奇迹。



如果前作《玛卡·玛卡》处于很烂但尚且能玩的程度，那么制作组在《伊蒂雅之日》可谓发挥了所有潜力，制作了一款非常可靠的游戏。



《魔星迷踪》（Paladin’s Quest）

开发商: Copya Systems | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SNES

《魔星迷踪》（Paladin’s Quest）经常被与另一款 16 位 RPG 搞混而遭忽视。这是一款节奏缓慢且困难，并且画风前后不一致的游戏。所有这些说法可能都是对的，尽管《魔星迷踪》另类到足以在 JRPG 的殿堂中占得一席之地。

故事开始于交战的纳斯库特（Naskuot）和萨斯库特（Saskuot）两国。主角塞尼（Chezni）是一名梦想成为伟大的巫师而就读于纳斯库特魔法学院的少年。作为挑战的一部分，他在不知情的情况下激活了达尔魔像（Dal Gren），这是一台数百年前被禁用的活体机器，由于其本身的侵略特性，学院被摧毁殆尽。所以塞尼（Chezni）必须要前去阻止这台魔像。

作为已故制作人柴尾英令（Hidenori Shibao）的处女作，他无疑在《魔星迷踪》的背景设定中花费了大量精力。行星雷努斯（Lennus）是一个色彩柔和的世界，其上居住着各种外形和大小的原始幻想种族。一个由小棚屋组成的村庄舒适地坐落在由几何形树木构成森林中；另一个城市的统治者站在一座设计成百合形状的玻璃塔的顶端。明显超现实的怪物在乡间游荡;有些是肥胖的鸟，有些是瓢虫人。柴尾英令聘请了获奖的科幻插画师加藤龍勇（Hiroyuki Katou）和後藤啓介（Keisuke goou）团队为他的世界创造了最初的概念美术，今井修司（参与过《Nintendo Power》的插画）则设计了游戏中那些引人注目的生物。《魔星迷踪》整体弥漫着一种 70 年代法国科幻小说的氛围，受雷诺・拉鲁（René Laloux）和让・纪劳（Jean “Moebius” Giraud，Moebius 是笔名）的影响尤为明显。田中公平（Kouhei Tanaka）的音乐为游戏提供了一些轻松有趣的场景乐，以及适配游戏快节奏的独特合成器风格。

游戏采用了第一人称回合制战斗，并且菜单设计也是非比寻常——所有行动命令绑定在方向键上，行动选择完毕后会让角色选择使用身体哪个部位攻



击，所以角色用头撞、脚踢或身体冲撞敌人与其他游戏中的挥剑无异。游戏没有 MP 的设定，所有法术都需要消耗角色的 HP。这就意味着游戏中没有治疗法术，也没有战斗之外可用的魔法。在《魔星迷踪》中只有主角塞尼（Chezni）和他的爱人米迪亚（Midia）是小队常驻角色。小队中其他空位则由来来去去的配角以及可选的雇佣兵补充。

游戏的剧情毫无疑问与其世界观一样的奇怪，而处理得相当随便。游戏一开始塞尼和米迪亚在一个有机物组成的洞穴中奋力搏杀，结果却被一条龙的嘴里吐了出来，因为他们误把龙的肛门当成了洞穴。某个小镇中甚至有一座 8 位机风格的教堂，而其中负责管理的牧师在消失前还会为误入这款游戏而道歉。

然而，这并不意味着《魔星迷踪》是一款特别有趣的游戏。游戏迷宫又臭又长，主角小队走又非常慢，所以每次 BOSS 战都以主角团陷入无尽的 HP 消耗战告终。然而，尽管有无数的缺点，但独特而奇异的行星雷努斯却与传统设定中的外太空星球形成了鲜明的对比。



《魔星迷踪》这个平平无奇的美版标题并没有传达出它的世界是多么奇特迷人。

游戏日文标题：《レナス 古代機械の記憶》



《魔星迷踪 2》（Lennus II）

开发商: Fill-in-Cafe | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

随着 Copya Systems 重组了 Shangri-La Corp. 公司，初代《魔星迷踪》（Paladin’s Quest）的制作团队集体跳槽到了 Fill-in-Café。补过该系列的版权仍归 Asmik Ace 所有，所以初代原班人马仍可以继续开发续作。《魔星迷踪 2：封印的使徒》（レナスII 封印の使徒）是一款日本独占游戏，并且发售时正值 SFC 主机生命末期，所以我们能看到加藤龍勇（Hiroyuki Katou）和後藤啓介（Keisuke goou）最初的概念艺术能通过游戏庞大的素材资源得以实现。尽管《魔星迷踪 2》换了全新的画风，但它的游戏玩法却与之前作品大同小异。雇佣兵系统的已保留，并且有了阵容更大且质量更高的选择阵容，但代价就是本作没有任何有着专属剧情的队友。由于少了第二主角，让这续作在感觉上有点孤独。

在安德尔（Andel）的地下世界深处，长老议会举行了召唤仪式。他们成功地唤醒了法鲁斯（Farus），他是一个被水晶包裹了数千年，来自行星雷加（Planet Raiga）的远古人类。从停滞和困惑中解脱出来后他被迫成为了救世主——此时的安德尔大陆正在分崩离析，逐渐被世界边缘的虚空所吞没。在从 5 名随从中挑选了 3 位之后，法鲁斯踏上了拯救每个大陆的冒险。

很快，事情的真相逐渐显露出来——每次法鲁斯履行他的职责时，他都会听到一个灵位的呼唤，恳求他停止目前的行为。当法鲁斯完成了他的任务后，一股毁灭的浪潮便会席卷安德尔大陆，摧毁剩余的土地和大量的人口。法鲁斯因被传送到安德尔大陆所处星球的地表世界埃尔兹（Eltz）获救。而所谓的预言其实是邪神格拉纳达（Granada）为了消灭所有生命而散布的谎言。当法鲁斯再次听到那个神秘的声音后，对方明显非常生气。作为赎罪，法鲁斯的新任务是收集八个封印来阻止格拉纳达的世界末日计划。



寻找封印是游戏的开始，玩家可以按照自己喜欢的顺序去寻找前七个封印。其中许多都位于令人恐惧的地下城中，而另一些则会涉及到类似冒险解谜游戏的玩法设计，包括一系列的以物易物，最终得以让一个胖大姐漂浮起来，使得法鲁斯可以进入地下城。一旦集齐封印，玩家就会被传送回行星雷努斯（Lennus）上。看看前作世界的后续变化倒是挺有意思的，毕竟前作确实也好不到哪去。

游戏旅程中时长会穿插一些迷你游戏来进行调剂，这虽然在理论上很好，但在执行上却总是很糟糕。简单地说，基于精细操作挑战完全不适合游戏的引擎。虽然其中大多数都是可选的，但最糟糕的某过于其中一场噩梦级别的赛马比赛。《魔星迷踪 2》是一款非常困难的游戏，考虑到其独特的开创性设计，这显然是一种遗憾。总的来说，虽然该系列的异国情调很吸引人，但《魔星迷踪》系列真的很难向别人推荐。



《魔星迷踪》的续作没有在英语世界发行，原因不言而喻，不过虽然游戏存在着缺陷，但它仍是一款有趣的游戏。



《黑暗魔宫》（Dark Half）

开发商: Westone/Enix | 发售年份: 1996 |涉及平台: SFC

RPG 中总是有着充满英雄主义的好好先生，但如果你能扮演一次坏人呢？这就是 Enix 的《黑暗魔宫》（Dark Half）的前提设定，开发本作的 Westone 之前主要以《神奇男孩》（Wonder Boy）或《怪物世界》（Monster World）这类的游戏而闻名，所以本作无疑是该公司一次巨大的转型。游戏反派黑暗领主琉克（Rukyu）在 1000 年前被六个敌的战士所封印。现如今复活后的他，决定卷土重来，不仅要报仇还要重新掌控世界。虽然沉睡已久的他依然有着强大的力量，但在他完全恢复力量之前还不足以统治世界。然而，人类世界并不会沦落他手，因为一个名叫法尔克（Falco）的英雄跟随他的脚步，获得了与邪恶势力的斗争的力量。在游戏的七个章节中，故事会在琉克和法尔克二人的视角之间交替进行，直到他们相遇并进行最终大对决。

游戏分别给予了两个角色不同的玩法设计，琉克不能装备物品——事实上他因为嫌弃人类远远低于他的科技，甚至连宝箱都懒得开——而是完全用魔法进行攻击，他主要通过捕获怪物来获得力量，这些怪物会教他魔法，并代替他战斗。与此同时，法尔克更像是传统意义上的 JRPG 主角，他仍然需要寻找和升级装备，并招募各种人类队友入队。然而这些角色既不会获得经验值，也不会升级，不过法尔克可以通过探索找到能够提升各种属性的魔法宝玉。主角二人都受制于灵魂力量，角色每走一步都会对其进行消耗，如果消耗殆尽就直接游戏结束。魔王琉克也需要它来施放魔法，并通过在战斗中杀死敌人而获得一小部分魔法，使他能够保持漂浮状态。但主要的增加方式是谋杀无辜的人类，把他们变成一堆无用的骨头。另一边的法尔克则可以通过购买的方式大量获取灵魂力量，但前提是他能够找对地方。此外，如果法尔克碰到被琉克受害者的尸体，便会产生希望之光;结局取决于玩家收集了多少希望之光，以及玩家在最终遭遇战中选择了哪一方。



这是一个天才般的设计，特别是因为它在对于暴力的偏见态度、绝望的游戏氛围与其中希望的元素三者间进行了平衡。只可惜对于灵魂力量的管理设定显然相当繁琐，因为该设计会迫使你不得不遵循特定的流程来进行游戏，才不会让其耗尽。魔王琉克可以随意摧毁面前的一切，因此涉及到他出场的章节几乎毫无挑战性可言；与此同时，法尔克和他的同伴们则必须要加倍的努力才能增强他们的实力，稍有闪失就会游戏结束。更让人恼火的是游戏整体采用了等距视角呈现，游戏的地下城又特别喜欢在视觉盲区的边边角角藏东西。一路上跌跌撞撞，避开陷阱，寻找开关，同时面对不断减少的资源，经常被卷入战斗，这是一种令人难以置信的沮丧体验。不过，这仍然是一次有着非凡吸引力的尝试。



能够扮演坏人似乎是一种有趣的反套路，确实如此，但你很难不为扮演黑暗领主琉克无情杀害的各种 NPC 而感到难过。

《邪圣剑涅克罗曼萨》（Jaseiken Necromancer）

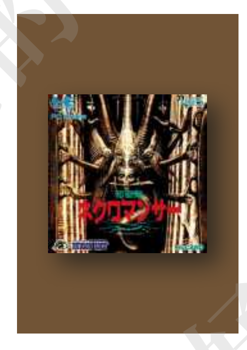
开发商: Hudson | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PCE

作为 PCE 主机上的第一款 RPG，Hudson 的《邪圣剑涅克罗曼萨》（Jaseiken Necromancer）肩负着巨大的责任。为了吸引玩家来尝试这台当时的全新主机平台，游戏选择了黑暗和前卫的表现风格，乃至游戏封面都是由 H.R. 吉格（H.R. Giger）绘制的，标题画面一上来就是一张令人毛骨悚然的大脸张口来介绍游戏，而游戏中的敌人也都取材自H.P.洛夫克拉夫特（H.P. Lovecraft）《克苏鲁神话》体系。血腥也成为了本作的核心卖点——你遇到的第一个敌人就是一个内脏从下腹中流出来的僵尸，消灭敌人时也是鲜血四溅。

很遗憾，这玩意依旧是一款典型的类《勇者斗恶龙》 RPG。除了华丽的卖相，更大的角色精灵图，并且看起来更像是西式 RPG 之外，游戏其余大部分视觉效果都是标准的 80 年代后期 JRPG 元素，其作为哥特式恐怖 RPG 的背景设定也并未得到充分利用。游戏中，为了协助主角，你可以（从五个人中）选择两个拥有不同能力的同伴，不过一旦做出决定后便不能更换为其他队员。然而，游戏的平衡性很差，所以难度会根据你的选择而变化。即便如此，这也是一款粗糙的游戏，尤其是过于强调角色敏捷属性的攻击算法，以及令人恼火的密码保存系统。



虽然这不是一款出色的游戏，但在日本还是有一些人对该作怀念有加，以至于后来移植到了手机平台（现已被删除），然后是以 NDSiWare 下载服务形式推出的《邪圣剑：梦魇重生》（Jaseiken Necromancer: Nightmare Reborn）。游戏更符合现代人习惯，以同样可怕的敌人和令人毛骨悚然的氛围为卖点。



H.R.吉格绘制的游戏封面以及令人毛骨悚然的敌人立绘，意味着《邪圣剑涅克罗曼萨》给人留下了深刻的印象。

《凄之王传说》（Susano Oh Densetsu）

开发商: Hudson | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PCE

《凄之王传说》（Susano Oh Densetsu）改编自日本漫画家永井豪的漫画《凄之王》（Susano Oh）。整个故事发生在当代日本，主角朱纱真吾（Shingo Susa）加入了学校的灵媒社后，却发现自己是神道教神明须佐之男的转世。事情从这里开始变得更加疯狂，因为他最终变成了八岐大蛇，并从其他维度召唤恶魔。这款游戏的概念与衍生了另一个 RPG 系列的小说《数码恶魔物语：女神转生》（Digital Devil Story: Megami Tensei）颇为相似。然而永井豪原版的漫画故事并未完美地收尾；所以这款 PCE 上的游戏也就延续了漫画的故事，让地球几经毁灭，各种各样的神从真吾体内分离而出，各自占山为王，所以真吾必须要追捕并打败他们。真吾一开始是孤身一人，不过他可以在酒吧里雇佣队友与他并肩作战，但游戏后期原著中的雪代小百合（Sayuri Yukishiro）和瓜生丽（Rei Uryu）最终会加入到他的队伍中；此外来自永井豪的另一部漫画《暴力杰克》中的角色也会在本作中客串。

Hudson 在 PCE 上的许多都基本走的都是《勇者斗恶龙》风格路线，但《凄之王传说》却有所不同。该作是上世纪 80 年代末为数不多的取消随机战斗的RPG之一；相反，本作的敌人在地图上随处可见。战斗以俯视角度呈现，每个角色都有有限的回合来移动或攻击。游戏中有各种各样的武器，比如可以远距离射击的弓弩，或者可以围成一圈攻击敌人的剑，还有超能力。缓慢的文本速度和刷任务仍然让游戏节奏缓慢，但它仍然不同于当时的大多数游戏。





《凄之王传说》比 FC 上的《女神转生 2》早了大约一年，但它有一个类似的主题，即让玩家在世界末日后的日本与恶魔战斗。

《星际奥德赛》（Star Odyssey）

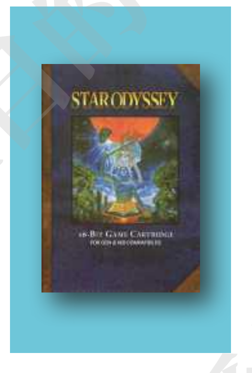
开发商: Hot-B | 发售年份: 1991 |涉及平台: MD

Hot-B 出品的 RPG 素来都是不以高质量而闻名，毕竟 FC 上著名的烂作《行星冒险》（Hoshi wo Miru Hito，《观星人》）就是出自他们的手笔，但他们在 MD 主机早期再一次向着科幻题材游戏发起了挑战，而在这款游戏中，玩家将控制一个受到神秘声音指引的年轻人去探索银河系，并保护它远离巨大的威胁。途中有着许多的非常酷炫的角色会加入到你的队伍中，有像龙一样的生物，也有一个食蚁兽外表的外星人和一个奇怪的半机械人。

游戏战斗画面以侧面视角呈现，但它们看起来很荒谬，这要归功于超大的现实比例角色立绘和处理得相当糟糕的战斗动画，让他们像塑料娃娃一样在屏幕上飞来飞去。上世纪 90 年代早期的 RPG 也存在一些常见的问题，如高强度的随机遭遇战，没必要的超大重复地下城，以及非常有限的背包空间，但《星际奥德赛》（Star Odyssey）比前面提到的更劝退，因为敌人会随着你的等级而不断升级。换句话说，该设计就是为了针对任何的刷任务行为。总的来说，该作想要成为下一款《梦幻之星》（Phantasy Star），但它并没有做到这一点，更像是一个可悲的抄袭者。我能想出来最好的评价只能说该作至少还没到《行星冒险》的那种灾难程度。



《星际奥德赛》日版标题为《蓝色年代》（Blue Almanac），游戏曾计划让 Sage 's Creation 在美国发行本作，并已经刊登了广告。然后计划最终取消，但在 2011 年一家曾上世纪在 90 年代中期负责翻译一些诸如《悟空外传》（Legend of Wukong）和《新乞丐王子》（Beggar PrinceBeggar Prince）等中国 RPG 的独立游戏公司 Super Fighter Team 决定让其重见天日。他们修复了一些漏洞，对游戏进行了适当的本土化，并限量发行了实体版本，不过之后游戏便以免费下载的形式发行，因为玩家不再能够购买游戏。



Hot-B 热衷于制作科幻题材 RPG，不仅制作了《行星冒险》，还制作了《灵能都市》（Psychic City）和《万花筒》（Kaleidoscope）等早期 PC 游戏，但他们显然和这种题材相性不合。

《光之冲击》（Surging Aura）

开发商: SEGA/Japan Media | 发售年份: 1995 | 涉及平台: MD

作为 MD 主机生命末期发售的最后一批 RPG 之一，《光之冲击》（Surging Aura）让你扮演一个名叫穆尔（Muu）的魔术师，他必须拯救他的帕法尔达（Pasphalda）王国。游戏的画风和感觉都有点像阿拉伯风情版的《梦幻之星》（Phantasy Star），游戏的角色设计也都是由猪股睦美（Mutsumi Inomata）负责，她后来因为在 Namco 的“传说”系列中大展头角而一炮而红。

这款游戏的实时战斗系统非常独特，有点像《最终幻想》（Final Fantasy）系列的 ATB 系统，只不过改为第一人称视角。掌握各式各样魔咒的主角穆尔无疑是整个小队中的战力核心。 然而，这些咒语需要时间来吟唱(咒语出现在窗口底部的波浪状字母中)，如果敌人在这段时间内击中他，他要么暂停一会儿，要么只能重新开始吟唱。而这就到了他两位队友发挥作用的时候了，他们可以选择直接攻击敌人，或者选择使用他们的回合来保护穆尔，从而允许他安全地施展他的咒语。游戏中有前排和后排的设定，敌人通常会来回切换站位，而后排的敌人只能通过特定类型的攻击才能击中。



这确实是一款相当独特的游戏，但 UI 操作也确实相当繁琐，尤其是其中还有 36 个咒语，并且需要实时控制三名角色时可能会让人不知所措。大地图上的遇敌率高得离谱(谢天谢地，地下城的遭遇率要低得多)，所以你最终会在战斗中花费大量时间。虽然游戏的背景设置很酷，但故事叙述却没有达到《梦幻之星 4》的水平。结果就是这是一款相当有趣的游戏，但并不是特别出色。



《光之冲击》并没能兑现其要成为一款“天方夜谭”版《梦幻之星》的承诺，但游戏的美术相当棒。

《惊悚放克乐队》（Funky Horror Band）

开发商: SEGA | 发售年份: 1991 | 涉及平台: MCD

PCE 上的《天外魔境：自来也》（Tengai Makyou: Ziria）是登陆该平台的第一款 RPG，而 Mega CD 与之地位对应的便是这款《惊悚放克乐队》（Funky Horror Band，日版标题《惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド》），出现在本作中的 FHB 乐队实际上是由 Victor music Industry 创造的虚拟外星人组合。在游戏背景中，他们迫降在伍德斯托特（Woodstock）星上，此地同时也是人型主角生活的地方。本作自称是一款音乐 RPG——角色拥有的不是 HP 点而是 NR 点（可以理解为节奏感），攻击方式也不再是使用武器而是旋律，并且大多数敌人都有梗到著名音乐人的作品。

尽管有着独特的概念设定，但就画面和玩法而言基本上仍是一款类《勇者斗恶龙》的游戏，除了外星人的特写镜头(都非常丑)，它的视觉效果比 FC 上的游戏也好不到哪去，而且在此前发售的任何一款 MD 上的 RPG 游戏都要糟糕得多。当他们想要借由这款游戏尝试向用户推销昂贵的主机外设时，这显然是一个可怕的决定。游戏的平衡性有点奇怪，因为玩家不会获得任何经验值，而是通过敌人掉落的道具来增加属性。这并不是说这款游戏玩起来很花时间——游戏实际上只有五个章节，而且



其中两章还都是非互动性的乐队表演环节。整款游戏甚至用不到一个小时就能通关。乐队的作曲对于90年代的日本流行音乐来说还算不错——他们在游戏结束后发行了四张原创音乐专辑——但是游戏内置的芯片音乐太糟糕了。

《惊悚放克乐队》被认为是那个时代最糟糕的角色扮演游戏之一——在发行时，有传言某些上商店为了清库存直接白送，不过为了里面附赠的 CD 专辑倒也值得去抢购。



将 **RPG** 作为概念专辑是个很棒的想法，但很可惜这是为了迎合 **Mega CD** 的发行而赶工作品。

《流星之铠》（Vay）

开发商: Hertz | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SCD, IOS

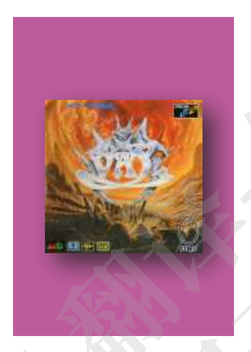
《流星之铠》（Vay）由 Hertz 开发，由曾与世嘉密切合作，最终被世嘉收购的 SIMS 发行，《流星之铠》被定位为 SEGA CD 的另一款史诗级角色扮演游戏《露娜：银河之星》（Lunar: the Silver Star）的继任者。游戏主角是山达洛（Sandor）王子，邪恶的丹耐克（Danek）帝国喽啰破坏了他的婚礼，绑架了他的未婚妻，并乘坐着类似上世纪 80 年代早期经典动漫《圣战士丹拜因》（Aura battle Dunbine）中奇幻风载具逃之夭夭，所以主角必须找到传说中的盔甲“流星之铠”（Vay）。

虽然过场动画很不错，音乐也很棒(尤其是战斗主题)，但《流星之铠》在其他方面与《露娜》相差甚远，尤其是因为角色没有同样的吸引力。英文版是由 Working Designs 进行本土化的，他们通过偏恶搞的 NPC 对话为游戏增添了一些趣味，而其中更是有着通过放屁来为风精灵提供动能的桥段（当你使用这个功能时，你需要一个防毒面具道具，否则你就会被杀死）。这种幽默是命中注定的，而且这个故事没有太多的亮点。以越肩视角呈现的战斗很简单。随机遭遇战的频率相当高并且需要大量刷任务，不过战斗节奏非常快，一场战斗通



常几秒钟就可以解决。

奇怪的是，《流星之铠》后来通过 SoMoGa 在 iOS 平台上重新发售。该作中一些画面得到重制，但其他内容则直接照搬了 SEGA CD 原版，这就导致了其本身呈现出一种混乱的风格。不过从主角山达洛名字改回了日文原版中的海德盖尔（Heibelger）中可以看出他们换了另一套不同的翻译版。



《流星之铠》还不错，虽然它肯定不是《露娜》的续作，但至少它的音乐相当不错。

《圣夜物语》（Seiya Monogatari: Anearth Fantasy Stories）

开发商: Hudson/Media Works | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PCECD, SAT

《圣夜物语》（Seiya Monogatari: Anearth Fantasy Stories）的故事开始于一个圣诞夜，一个婴儿被遗弃在教堂的台阶上。你可以通过按钮让他哭泣，以吸引三个过路人中的一人注意(或者你可以等待，这样教堂的修女就会找到你)。你在这里的选择将决定谁收养这个婴儿（也就是主角），以及他以怎样的成长。这不仅会影响到游戏序章的内容，更是注解决定了主角的职业，但每种选择的游戏流程基本一致。当主角 15 岁时，他便动身冒险寻找自己的生母。曾参与过《翡翠龙》（Emerald Dragon）开发的 Atsushi Li 负责了本作的剧本。





游戏中没有随机遭遇战，只有随着你在故事中的进展而发生的脚本战斗。游戏中也没有经验等级的设定，玩家可以像《最终幻想 2》（Final Fantasy II）根据自己的战斗行动来获得属性值，这听起来是个不错的想法，但实际上玩起来却很痛苦，因为战斗都是事先安排好的，玩家的资源又十分有限，最终可能导致角色战斗力提不上去。

这款游戏的故事很有野心，视觉效果也是 PCE 平台 RPG 游戏中最好的。但是只有游戏开头和结尾出现了过场动画，游戏中配音很少，而且流程也相当短。该作原本打算作为系列游戏推出，不过很遗憾这是该平台上最后一款 Hudson 游戏。虽然他们在一段时间后将在该作基础上修改了视觉效果并添加了一些额外的事件，然后移植到了世嘉土星主机上，但该作的影响力并没有真正地扩大，，并且该系列从未发挥其潜力。

通过选择你的养父母来选择你的角色职业的想法真的很独特，但它在这个故事中并没有发挥应有的作用。

《太空小妖精》（Gdleen）

开发商: Jorudan | 发售年份: 1991 | 涉及平台: SFC

《自航行星戈德林》（自航惑星ガデュリン）是由罗门祐人（Yuuto Ramon，本名：山口祐平）创作的科幻小说系列。全书总共由 7 卷构成，并且后来还被改编成了动画 OVA，而这部动画的标题后来也成为了这款 SFC 上首款 RPG 游戏的标题。主角“龙”（Ryuu）是一名在外太空旅行的地球人，但他的飞船坠毁并使其困在了戈德林星（Gdleen）上。该作有着独特的奇幻加科幻的风格，由于这颗星球上居住着类似恐龙的生物，因此游戏其中有一些特别酷的怪物设计。该作与同作者作品改编的另一款游戏《沙加战记》（Minelvaton）发生在同一个世界观中。





战斗系统与《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）系列系列类似，但其中加入了一些独特的指令选项。其中有可以选择保护队友而不单是自身的反击姿态，以及与怪物谈判的能力。这些系统能在战斗中起到一定帮助，但其在复杂性上完全不及《真女神转生》（Shin Megami Tensei）。敌人的立绘设计确实不错，比 FC 所能做的要高出一大步。但背景依旧类似初代《勇者斗恶龙》那样选择了纯黑配色，而且除了 BOSS 战之外，其他部分相当平庸乏味。不过音乐倒是非常优秀。

总的来说，这是一款存在着难度平衡问题但尚且及格的游戏，虽说除了背景设定之外并没有什么特别之处。最让人印象深刻应该是游戏开头，主角龙意偶然发现了在湖中裸泳的女主角的那一幕。虽然游戏中一系列对于原著、漫画和动画的常见梗有点令人摸不着头脑，但在当时的电子游戏中很少看到这种场景。

《太空小妖精》（Gdleen）中的敌人设计很酷，但在一款16位游戏中使用纯黑色背景却显得很廉价。

《惑星引导者》（The 7th Saga）

开发商: Produce | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES

在《惑星引导者》（The 7th Saga）中，你的任务是探索提康德拉（Ticondera）大陆并找到七个符文。你可以从骑士、矮人、牧师、精灵、恶魔、外星人或机器人七个角色中任选一个作为主角，然后开始一段冒险之旅。问题是，所有没被你选择的角色都逃到了不同的城镇。当你遇到他们时，取决于各种因素，他们会加入你或与你战斗——有些是随机的，但也取决于你找到了多少符文。所以这是比起《最终幻想》更接近西方游戏的开放式设计RPG。

遭遇战实际上并不是随机的，敌人在地图上虽不可见，但它们会被雷达显示出来，除外雷达还会显示其他重要目标。当战斗时，屏幕会放大，变为越肩视角并使用你所站的像素各作为战场。战斗中角色超级低的命中率便是本作战斗难度较高的罪魁祸首之一，所以战斗往往会持续很长时间，再加上在英文版中对角色属性进行了大改，使游戏不仅更加困难，而且更加磨人。此外战斗中我方只能上场两名角色，而且有些队友明显比其他人上场率更高。其结果便是成就了这款 SFC 上最难最劝退的RPG 之一。好在至少你找到的符文有有用的效果，比如让你在城市之间传送，或者让你的攻击加倍。

虽然整款游戏不尽如人意，但它出色的音乐、梦幻般的怪物设计和独特的、不可预测的结构为它赢得了cult经典的声誉，即使你可能需要使用作弊器来享受它。





《惑星引导者》是一款令人着迷的游戏，因为它感觉像是一款来自80年代的PC游戏，然而心比天高命比纸薄。

《神秘的约柜》（Mystic Ark）

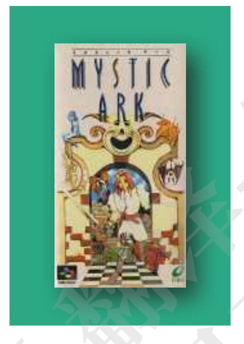
开发商: Produce | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

在《神秘的约柜》Mystic Ark）中玩家扮演的探险家被变成了一座石像，然后被带到了一个神秘的小岛上。你被一个奇怪的声音解救，然后你意识到自己必须穿越几个不同的世界，找到方舟来打开回家的路。这些世界都很不寻常——有一个由海盗猫统治的沙漠世界，有一个一切都由巨大的水果组成的世界，还有一个没有颜色和声音的世界。其他不幸的冒险者也被变成了小雕像，但他们可以被拯救，并将加入你的任务——其中包括巫师、机器人、战士、忍者、恶魔和僧侣。

《神秘的约柜》原计划打算让游戏的英文版作为《惑星引导者 2》（The 7th Saga II）发行，但最终只在日本发售。虽然它们是由同一个团队开发的，并且有着相似之处，但二者确实没有续作的关系。虽然所有的角色都是没有任何个性的白纸，所以他们给人的感觉相当空洞，但它注重的是基于小插曲的故事叙述，这让它的叙事更加引人入胜。游戏战斗与《惑星引导者》类似，甚至还复用了后者中的一些敌人素材，不过本作玩家可以上场三名角色，而难度也没那么大。。当你检查某些物体时，游戏就会弹出一个菜单，让你与它们互动，这给人一种冒险游戏的感觉。

游戏的视觉效果非常棒，其精灵图效果完美再现了幻想艺术家山田章博和米田仁士的作品，而森彰彦（Akihiko Mori，代表作《魔星迷踪》）的配乐也非常出色。这是一款富有创意的游戏，尽管某些元素似乎不够成熟。游戏后来在 PlayStation 平台上推出了续作《神秘的约柜：幻之剧场》（Mystic Ark: Maboroshi Gekijo），不过它将游戏类型转变为了冒险游戏。





《神秘的约柜》比它的前作更像一款传统的JRPG，但它仍然有自己的特色。

《神秘之星》（Secret of the Stars）

开发商: Tecmo | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES

《神秘之星》（Secret of the Stars）有着一个俗套到令人难以置信的设定——玩家扮演少年雷（Ray）必须收集成员，组建一个名为“超时空战士”（Aqutallion）的小队，以击败邪恶的人造生命体（Homncruse）。玩家小队共由 5 名成员组成，但此外还有一个由 11 名成员构成的第二小队“图斯特拉”（Kustera）。在某些特定的游戏阶段中玩家则必须要将他们换上来。然而，这种该设计实现的并不好，因为你并不总是需要它们上场，而且它们还需要单独升级，所以你总要花一些时间将它们练到合适的等级。

游戏的战斗系统设计非常基础，看起来很像是《四狂神战记》（Lufia），敌人会出现在画面的正中间，而我方角色位于屏幕另一端。你可以通过施放和组合某些魔法咒语(甚至一些武器)来完成一些连击动作，这也是游戏唯一值得称奇的地方。

这是 Tecmo 发行的唯一一款 16 位机 RPG 显然不是一款好游戏。其视觉效果更接近 《最终幻想 4》等早期 SNES 游戏，与 1995 年北美同期发行的其他游戏相比，这款游戏显得非常过时。



有意思的事情是 Tecmo 决定将其翻译成英语，并配上了糟糕的翻译和一些愚蠢的游戏封面，将主角描绘成有着多种颜色头发的孩子。但尽管得益于物以稀为贵，这些 16 位机上推出了英文版的 JRPG 普遍会受到重视，但大多数玩家还是很理智地判断出这是一款平庸之作。一些搞怪的敌人设计尚且新颖，但不足为奇。唯一



Tecmo 虽然是 RPG 苦手，但还是从 FC 的《拉迪亚战记》堕落到了这款垃圾游戏。

《龙骑兵团丹扎布》（Ryuuki Heidan Danzarb）

开发商: Pandora Box/Yutaka | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC

《龙骑兵团丹扎布》（Ryuuki Heidan Danzarb，日版标题《龍騎兵団ダンザルブ》）表现得更像是一部机甲题材的电视动画。也许是环境使然的缘故，曾制作过《飞跃巅峰》(Gunbuster,以及后来的《新世纪福音战士》)等动画的 Gainax 工作室也参与了该项目，为游戏提供了角色和机制设计(甚至还有制作动画的计划，但最终落空了)。故事主角是一名叫做马修·罗宾（Matthew Robin）的年轻人，他被征召到精锐的丹扎布军团，这支部队正在与达马亚军队作战。

游戏一共有 15 个章节，其中许多章节都需要你与敌人内部的各种派系直接交锋，其中有邪恶的冥河军团（Death River Corps），其成员以无惧死亡而闻名，以及全员女性的豹猫军团（Tattoo Cats Corps）。丹扎布军团还有其他几名年龄和背景都不同的成员。游戏的故事情节非常戏剧化，因为在整个游戏过程中，经常会出现角色牺牲和背叛的桥段。游戏中没有大地图，所以你要从一关一关地推进，在每个地下城中战斗，然后返回基地休息。游戏中没有商店，但玩家可以通过赢得战斗获得能量，然后将其用于创造新道具和装备。



游戏中当角色步行或驾驶龙型机甲触发的战斗被称之为“对峙”（Monoloids）。以第一人称视角呈现的每一场战斗都是伪即时制的，但双方行动非常快且几乎没有战斗反馈，所以很难掌握战场情况。事实上，由于该作高难度的战斗和探索部分，所以比起实际游玩，游戏的概念设定要更有趣。尽管如此，就故事而言，它还是做得很好，特别是游戏后期的大反转（涉及到虚拟现实）与同时期的其他任何作品都不一样。



《龙骑兵团丹扎布》给人的感觉就像一部电视动画，考虑到他们却是有过制作动画的打算，一切就合理多了。

《魔天传说：战栗的欧帕兹》（Maten Densetsu: Senritsu no Ooparts）

开发商: Thinking Rabbit | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

在《魔天传说：战栗的欧帕兹》（魔天伝説：戦慄のオーパーツ）中，日本岛因未知原因被传送到太空之中。其上光景无不是满目疮痍，呈现出一片类似世界末日后，神秘的恶魔肆虐的场景。此外各种遗迹频频在世界各地神秘出现。玩家控制的主人公（可男可女）便是预言中唯一能解决这场危机并拯救日本的人。

这款游戏很明显是对《真女神转生》（Shin Megami Tensei）的抄袭——上方的地图画面几乎是相同的，许多区域是第一人称地下城，二者有同样的粗糙且赛博朋克的感觉，游戏开始时会有一个在梦境中发生的序章，而且流程中许多奇怪的敌人都可以加入到你的队伍中（尽管没有恶魔说得系统）。这款游戏的主题也是涉及了许多神秘主义题材的大杂烩——标题中的“欧帕兹”（Ooparts）的指代的是“不符合实际对应年代情况的超古代科技”——甚至还会出现妖怪和恐龙这样奇怪的敌人。最为一款 SFC 末期的游戏，包括了更精细的精灵图和全屏显示的地下城场景。而且寺田克也出色的角色美术和韭泽靖的敌人设计绝对是加分项。



游戏也有一个有趣的升级系统。游戏中没有关卡或商店的设定;相反，击败的敌人会给你一定的能量点。该能量点有多种用途，包括强你的属性，创造道具或制作装备。而缺点就是由于游戏中也没有旅馆的设定，所以你需要不断地制作恢复道具。此外，游戏故事本身相当肤浅，剧本缺乏深度。



《魔天传说：战栗的欧帕兹》显然抄袭了《真女神转生》，但游戏胜在了画风。

《超魔法大陆沃兹》（Chou Mahou Tairiku Wozz）

开发商: Hudson/Media Works | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

由于邪恶的恶魔巴兰（Balam），沃兹大陆苦其久矣。于是便召唤来了三名来自人类世界的战士来对抗这股威胁，只不过他们不是英雄，而是来自世界各地的三个孩子。他们分别是——擅长使用火箭筒，来自日本的天才发明家少女玲奈（Reona），来自美国的箭法高手苏特（Shot）以及来自中国的超能力者春（Chun）。万幸，这些孩子无论力量还智慧都是人中豪杰，所以他们很高兴为了这个幻想世界而战。你可以从这三个角色中挑选一个作为主角，而其他角色仍然会陪伴你度过整个旅程，第四个角色位则由游戏中一系列不同的角色占据。

包括坚本学（Manavu Kashimoto）提供的游戏封面在内，《超魔法大陆沃兹》（Chou Mahou Tairiku Wozz）企划的大部分内容都源自杂志《Game On!》对于读者的意见征求。实际上，这是一款非常典型的 SFC RPG，借鉴了同时期诸如《龙战士》（Breath of Fire）等其他游戏的风格，在战斗场景中重点突出了等距视角。它的主要创新之处在于锻造系统，在此你可以分解并创造各种道具、武器、机器人和交通工具，当然前提是你拥有合适的道具并知道如何组合它们。



作为一款 SFC 末期的 RPG，它的所有内容都显得有些单薄。除了几个很酷的BOSS 立绘之外，游戏整体画面一般，虽然音乐还不错，但配乐数量较少，甚至没有 BOSS 主题曲。游戏故事大部分时间都很拖沓，直到临近结尾才开始有趣起来。总之，在某种情况下，这是一款有些些许亮点的平庸之作。



日本游戏杂志偶尔会向读者征集游戏概念，这在世界其他地方会很酷。

《黑暗领域》（Dark Kingdom）

开发商: Telenet | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

《黑暗领域》（Dark Kingdom）的男主角久吉恩多尔蒙（Jen Dolemon）全家被入侵的恶魔军队所杀害。他认为复仇的最好方法就是加入恶魔大军，从而找到杀死他所爱之人的部落。因此，他必须讨好一个视人类为次等生物的统治阶级，同时与其他叛国的人类并肩作战。游戏大部分内容都涉及到为恶魔执行特定任务，而你只能在有限的游戏时间内完成这些任务。好在这些时间长到足以让你来完成这些任务，但期间也会有许多的支线任务可供你选择。当你一步步升级，最终变得更为强大时，便可以雇佣更强大的恶魔加入你的战斗。

这是一个很好的概念，但怎奈何这款游戏是出自 Telenet 这家“高概念浪费专家”的公司之手。对于这款游戏的主要争议点在于节奏超慢的战斗系统会和有待商榷的平衡性。当角色进行物理攻击时，画面中便会出现一个指针来回摇摆的表盘。你需要让指针停在特定的位置，否则它不会造成太大的伤害。这可以说是《纸片马力欧》等给予攻击时机的战斗系统的前身，但本作这部分确实非常劝退，再加上缓慢的文本速度，无疑大大拖慢了游戏



节奏。

此外你还会在游戏中遇到一群典型的 RPG 式正派角色。你的任务是打败这些英雄，不过即便你成功了，他们最终还是会通过支付一半的金币来复活自己。这是一个相当搞笑的 JRPG 笑话，但它也破坏了游戏原本黑暗和讽刺的基调。



《黑暗领域》（Dark Kingdom）是另一款以坏人当主角的 RPG，虽然对《黑暗魔宫》（Dark Half）有所借鉴，但设计要传统一些。

《蓬莱学院大冒险》（Hourai Gakuen no Bouken!）

开发商: Office Dynamite | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

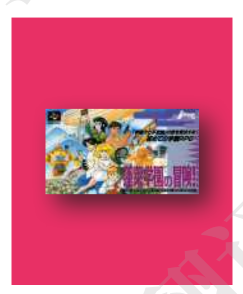
如果说有一部作品最不可能被改编成 JRPG 的话，那就是《蓬莱学院大冒险》。这是一款由 Youentai 发行的一款邮递型 RPG（play-by-mail RPG，一种通过网络邮件游玩的 TRPG） 游戏。玩家注册后将获得一份游戏手册和一个“学生证”，然后每月获取一次免费的游戏文本。最终，这种媒介变得不可行，但《蓬莱学院大冒险》得高人气还是让该作最终在 SFC 迎来了改编作品。

我们的主角是一名转校生，他所飞往的蓬莱高中是一所位于危险的蓬莱岛上，形似微型国家的巨型学院。然而由于飞行员打了瞌睡导致我们不小心飞到了阿拉斯加，男主角问空乘是否有办法准时到达学校。空姐很生气，递给他们一个降落伞，把他们推出了紧急出口。主人公及时赶到，但在追降时严重伤害了学校小报《凤翔》（Hospo）的编辑。主人公因感到内疚而加入其中，做起了《凤翔》的狗仔记者。本作所有的配乐都是由崎元仁制作的时髦的合成低音。

《蓬莱学院大冒险》是一次对《勇者斗恶龙》的恶搞，同时也采用了可爱但不成熟版的《最终幻想 5》中的职业系统。每个角色可以同时加入



三个活动社团来获得技能和增益，但没有一个能改变游戏规则。这款游戏的漏洞也是众所周知的;战斗代码的问题会导致角色恢复到他们装备前的状态，从而使所有武器和盔甲无效!真正让《蓬莱学院大冒险》脱颖而出的是它与众不同的幽默感;我们所在的这个鱼龙混杂的校报社团将会挑战法西斯主义的风纪委员巡逻队、统治女生宿舍的流氓人工智能、暮光企鹅犯罪集团，以及许多其他搞笑的反派。也许《蓬莱学院大冒险》不是什么多么深刻的 RPG，但游戏本身那股不正经的魅力仍值得人留意。



虽然有着许多的 BUG，但该作无疑可以作为另一款《地球冒险》（EarthBound）的古怪平替。

《暗龙传说》（Solid Runner）

开发商: Sting | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

《暗龙传说》（Solid Runner）是临近 SFC 末期推出的一款游戏，故事发生在充满犯罪的未来主义城市索利德城（Solid City）当中。主角秋（Shuu）是一名侦探，他和一个名叫艾琳（Eileen）的女子订了婚。然而艾琳却被人残忍地杀害了，秋决定深入深入到城市的地下帮派中为其报仇。在这过程中还一个名叫伊恩（Ion）与他同行，不过她只是提供支援而不是直接参与到战斗中。

游戏的大部分内容都是执行调查任务，杀死一些坏人，然后收集奖励。一旦你真正行动，你将会驾驶着你的机甲来探索该地区。游戏中所有的战斗都是与敌人单挑，不过都是没有菜单指令的回合制战斗。手柄上的每个按键都对应了游戏中角色装备所装备的从机枪到火箭发射器再到近战武器等四种武器中的一种。除了近战武器，每个武器都需要在射击后重新装填，这就会要求玩家浪费一个回合来准备你选择的武器。你也可以在攻击时躲闪，这会降低你的精度，但增加你的敏捷性。按住 L 键将激活支援（Boost）指令，暂时加强机甲的力量，尽管这样做太多次会使其过载。





虽然玩起来很乏味，而且遇敌率奇高，但这款游戏仍然是突破常规的优秀尝试。游戏美术也借鉴了许多作品，像是《前线任务》（Front Mission）、《银翼杀手》（Blade Runner）和《新世纪福音战士》（Neon Genesis Evangelion），而赛博朋克的背景设定也让与 SFC 上的 RPG 有所区别。所有这些方面都有助于掩盖这样一个事实，即该作有着一个虎头蛇尾，简短又简单的故事。

这款游戏可能形式大于内容，但考虑到当时赛博朋克机甲题材 RPG 在当时并不常见，所以值得这么做。

《近郊冒险队》（Gokinjo Boukentai）

开发商: ITL | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

《近郊冒险队》（Gokinjo Boukentai）的主角是一名可以和妖怪说话的五岁小女孩玛娜（Mana）。在工作日，你需要去上学，但是当周日来临的时候，你将和你的猫柚子(Yuzu，同时本作故事的叙述者)一起在镇上冒险，并接受“神明大人”的任务，净化镇上的一些邪恶的怪物。

游戏战斗与《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）类似，但进行了一些微调——地图上有可见的敌人，战斗系统没有 MP 设定，因此发动特殊攻击时消耗得是 HP，但战斗后你会恢复全部生命值。主角即使在战败了，你也可以重新战斗，并获得一个小幅度的属性提升。游戏中还有一个说服指令，可以让敌人逃离战斗或是以交给玩家道具作为结束。游戏中没有经验等级，玩家可以通过参加学校课程来提升属性，这也决定了你可以和哪些同学一起冒险，以及会出现哪些任务。小镇上到处都是古怪的人，你调查的东西有很多幽默的信息，提供了 RPG 中并不常见的细节设定。

这款游戏给人的感觉就像你是一个孩子，和你想象中的朋友在小镇上进行魔法冒险。游戏的整体基调和恶搞风格与《地球冒险》（EarthBound）





有很多相似之处，尤其是主角愤怒的母亲在章节末尾被净化之后，为了找回主角会撞破墙壁，在半空中打断战斗，或者是驾船闯入战斗。漫画家水都正美（Masumi Sudou）为本作提供了天马行空的游戏美术，森彰彦为游戏的战斗主题曲赋予了更多的爵士乐风格，令人印象深刻。由于该作是在 1996 年末发行的，且出货量极少，所以，即使在日本，它也是一个冷门经典，但它始终充满魅力。

玩家将在这款画风可爱的小品级游戏中以小女孩的视角来观察邻里生活。

《未来勇者》（Elfaria）

开发商: Hudson/Red Entertainment | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC

在《未来勇者》（Elfaria）中你将控制 4 个小队前去解救被怪物围困的小镇。然而与常规 RPG 不同的是，你并不能从战斗中获得经验值或金币。相反，被击败的敌人会掉落各种道具，你可以使用合成系统来装备这些道具。每个角色都有 5 个道具栏，你可以在其中放置任何你想要的道具，提升你的属性或提供各种效果。所以你可以给一个角色装备 5 把剑，以最大化他们的进攻能力，但让他们的防御能力比纸薄。每个小队都代表一个元素属性，因此能够更好地应对特定类型的敌人。每一队由两名战士、一名魔术师和一名治疗僧侣组成。战斗是自动进行的，因此你的操作空间非常少。获得升级的唯一方法便是打败 BOSS 怪物并将其赶出城镇;然而，如果你稍有不慎，他们也可以重新占领村庄。

从理论上讲，尽管《未来勇者》的系统设计更鼓励玩家能以最优解简单刷任务，而不是自找麻烦，但你最终还是会遇到很多战斗，因为道具是随机掉落的，有时又会让你希望管理你的团队的 AI 能够迅速做出反应，让他们活下来。不过，从技术上讲，随着你继续战斗，你确实会变得逐渐变强。



松下近（Susumu Matsushita，《Fami 通杂志》和《冒险岛》）负责了本作的角色设计，音乐则是由曾为诸多动画电影和歌剧配乐的三枝成彰（Shigeaki Saegusa）负责。一如往常，这款游戏创新内容很有趣，但玩起来太过枯燥，尤其是剧情存在感过于稀薄。所以游戏在续作中加入了经验值系统并对其合成系统设计进行了一些改动。



本作美术松下近也曾为 Capcom 的 3D 动作游戏《Maximo》提供角色设计。

《氏神一番》（Kabuki Rocks）

开发商: Atlus/Red Entertainment | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

在 RPG 领域，Atlus 最出名的是《真女神转生》（Shin Megami Tensei）系列，但它也曾短暂地转型与制作公司 Red Entertainment 成立合资公司 Kabuki Rocks。顺便提一下，这款游戏也与 PCE CD 上《天外魔境》（Tengai Makyou）系列等 Red Entertainment 旗下游戏有着诸多相似之处，这些游戏都发生在漫画风格下的日本封建时代，并且都已日本神话和历史作为改编灵感来源。作为一名歌舞伎(日本传统戏剧)演员，在本作中你必须走遍日本并消灭怪物。

这是一款非常典型的JRPG游戏，不过把战斗场景换成了舞台。游戏中所有咒语都和音乐相关，不少都是对现实生活中的歌曲的西方，其中大部分来自日本的，但也有一些是国际的，例如“Frozen it Be”是对甲壳虫乐队的“Let it Be”的模仿，“Ladybug Thunder”是对珍爱乐队的“Ladybug Samba”的模仿，等等。你通过在每个城镇唱卡拉ok来学习新的歌曲。每个角色都有一个独特的“十八番”（Juuhachiban），这是一个歌舞伎术语，用来形容某人的特殊才能。在战斗舞台的一侧还有一个会在特定情况下增长的观众反应量表。如果你的战斗表现足够好，你将在获胜时获得奖励。总的来说，这是一款尽管设定独特，但呈现效果很普通的 RPG。



《氏神一番》（Kabuki Rocks）也是当时流行的日本摇滚乐队的名字。他们虽然也有客串本作，但除此之外二者就没有太大关系了。不过他们也为本作提供了一些配乐，但游戏大多数风格类似的配乐还是由负责早期《真女神转生》游戏配乐的增子司提供的。



《氏神一番》的舞台音乐概念很酷，但游戏并没有在这方面做任何有趣的事情。

《天方夜谭》（Arabian Nights）

开发商: Pandora Box | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

《天方夜谭：沙漠之王》（Arabian Nights: Sabaku no Seireiou）的故事中一个名叫苏库兰（Shukran）的孤儿少女发现了一枚寄有精灵伊芙丽特（Ifrit）灵魂的戒指。她许下的第一个愿望是想让世界和平，但这样的事情并不简单，所以二人开始一起冒险，寻找可以补充伊芙丽特失去的力量的水晶，并使梦想成为现实。该作由曾制作过《ONI》系列中许多游戏的 Pandora Box 负责开发。

游戏战斗场景呈现以类似《龙战士》（Breath of Fire）等游戏风格的等距视角。战斗中除了魔法之外，你还可以使用一种“魔法卡”（Barrier Cards）——当这些卡被使用时，它们会出现在战场上，并提供诸如给予元素攻击，必定暴击或加强魔法威力等效果。敌人也可以使用这些卡片，所以你必须小心。每次战斗只能使用一次魔法卡，每种卡片也都对应了特定的等级，所以要认真考虑优先使用哪张牌。游戏中一共有三个可玩角色——苏库兰、伊芙丽特以及盗贼男孩哈利特（Hearty），途中你还会遇到其他几个精灵，其中许多人过去都与伊芙丽特有各种各样的纠葛。





游戏遇敌率奇高，而且平衡性相当不稳定。但是如果《天方夜谭》不是一款很酷的游戏，那就太糟糕了。以中东为背景的 RPG 游戏就已经并不常见了（例如世嘉的《绿洲捍卫者》），那么以女性为主角的 RPG 游戏更是如此。游戏的视觉效果很吸引人，音乐也很不错(游戏手册中甚至提供了游戏主题曲的歌词)。此外还有根据玩家选择所决定的分支路线和多结局。抛开设计问题不谈，这是一个相当迷人的游戏。

考虑到这款 SFC RPG 发行较晚，吸引人的角色艺术和有趣的背景并不足以让这款游戏获得成功。

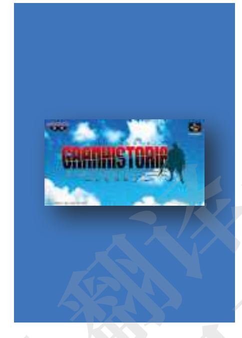
《幻史世界记》（Gran Historia）

开发商: J-Force | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

在《幻史世界记》（Gran history: Genshi Sekaiki）中，格兰（Gran）大陆的居民分别供奉则两尊神明——万机之神扎（Za）和众生之神戈（Ge）。他们长期共存，尽管最终一个方会获得过多的力量，并摧毁整个大陆。你控制的是一个来自另一个世界的旅者灵魂，他通晓整个世界的历史知识，并且拥有着改变过去以防止未来被毁灭的能力。

一开始，你目睹了一个名叫索尔的人在他的婚礼之夜被强盗谋杀。旅者的灵魂（由玩家命名）便寄宿到他的身体内，但不幸的是，他第二天早上又被杀死了。因此，灵魂用自己的能力将时间倒回到前一天，在那里索尔有机会成功阻止了强盗，那部分的历史也因此得到了改变。故事就这样继续下去，你最终获得了王位，却被一个神秘人物扔进了另一个身体里。这是一个非常出色的情节，不过故事是线性的，因此除了一些选择之外玩家并没有太多的参与感。





作为一款 RPG 游戏而言，该作多少有些乏味。游戏战斗以第一人称视角呈现，队伍四面被攻击的敌人包围。但这款游戏并没有在这个概念上做任何有趣的事情;这只会让战斗耗时太长。玩家可以使用两种类型的魔法，每种魔法都对应其中一位神明，并且消耗的资源也各不相同。游戏超高的遇敌率也让人头大，尽管故事情节弥补了这一点。这款游戏的基本概念似乎启发了 Atlus 2010年的游戏《光辉物语》（Radiant Historia）。

《超时空之轮》（Chrono Trigger）可能是最受欢迎的关于时间旅行的 JRPG，但它并不是唯一一款。

《龙珠 Z：超级赛亚人传说》（Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu）

开发商: TOSE/Bandai | 发售年份: 1992 |涉及平台: SFC

鸟山明(Akira Toriyama)的《龙珠》(及其以战斗为主题的续作《龙珠 Z》)是上世纪 80 年代末和 90 年代大部分时间里最受欢迎的漫画（动漫）作品之一，所以它自然也就成为了各种改编游戏的翘楚。在 FC 平台上的第三款作品《龙珠 3：悟空传》（Dragon Ball 3: Gokuden）便已经开始往其中加入 RPG 元素。在这款游戏中，角色就像战旗游戏中的棋子一样移动，战斗则是通过使用纸牌的战斗系统进行的。该系统后来被沿用到另外两款有贝吉塔、那美克星和弗利沙登场《龙珠 Z》的改编游戏《龙珠 Z：强袭！赛亚人》（Kyoushuu！Saiyan）和《龙珠 Z：弗利萨军团篇》（Gekishin Friez）中。这些内容随后被浓缩并改编为了 SFC 上的《龙珠 Z：超级赛亚人传说》（Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu）。

游戏冒险部分与常规 JRPG 一样，不过你也可以飞行。战斗仍然使用之前游戏中的基于卡片的系统。战斗开始会随机生成五张卡片，每张卡片都有进攻和防御等级，以及表示攻击类型的颜色。一旦玩家选择了所有行动，战斗便会在混合了 2D 精灵图和过场动画的情况下结束。作为一款早期的 SFC 游戏，本作的战斗场景非常简陋，但考虑到游戏所处年代，本作中打斗过程的动画实际上是相当不错。角色也会在战斗中提升力量等级。对应角色也会在一些原著中的经典场面中阵亡，但这并不是强制性的，所以你可以选择避免任何人的死亡——除了克林，毕竟这是让悟空爆发变超级赛亚人的关键剧情。





该系列后来继续在 SFC 上推出了第三款《龙珠 Z》改编游戏《龙珠 Z：激战人造人！》（Ressen Jinzouningen），以及为数不多剧情未改编自漫画（动漫）的《龙珠Z:真赛亚人灭绝计划》。

这是一款相对优秀的《龙珠 Z》RPG，尽管 DS 版的《龙珠 Z：赛亚人的进攻》（Attack of the Saiyans）要更高一筹。

《美少女战士:另一个故事》（Bishoujo Senshi Sailor Moon: Another Story）

开发商: Angel | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

《美少女战士:另一个故事》（Bishoujo Senshi Sailor Moon: Another Story）基本就是一款通过《最终幻想》游戏范式呈现的经典魔法少女动画。故事发生原动画的第三季和第四季之间，邪恶组织地狱命运（Hell Destiny）的女巫阿普苏（Apsu）生活在 30 世纪的水晶东京，她派遣了一支名为“逆向守护者”的团队回到过去，改变过去以适应她。这个小队由五名成员组成，他们是基本上就是镜像版本美少女战士，他们通过复活过去的对手或洗脑其他角色让他们变得邪恶来制造麻烦。这个故事是由原作漫画作者武内直子提供的，他还设计了几个性格极度饱满的新角色。

乍看之下该作很像是一款 Square 在SFC 出品的 RPG，不过有比例更修长的角色立绘，并且每个角色都有专属的肖像画。主角团所有角色都有对应的音效以及几个熟悉的主题曲。游戏战斗视角呈现类似《最终幻想》的侧面视角，不过战斗系统是更传统的回合制战斗系统。每场战斗最多可以出场 5 名角色(游戏总共有 10 名角色可供选择);除了物理和特殊攻击外，战斗中还提供了像是《超时空之轮》（Chrono Trigger）的双重和三重攻击这样的组合动作。，另外你可以改变团队的阵型来强调不同成员之间的进攻或防守。除外游戏中还有一个关于寻找拼图的支线任务，这将在游戏接近尾声时给予玩家奖励。





游戏的伤害计算和难度平衡有些不太理想，但除此之外，强大的视觉效果和原创故事让《美少女战士》的粉丝们对它非常感兴趣，它也无疑是漫画（动漫）RPG 改编游戏的高水准标杆。

《美少女战士》系列在 SFC 上的另外几款改编游戏也不错，其中包括两款动作游戏和一款格斗游戏。

《JOJO 的奇妙冒险》（JoJo no Fushigina Bouken）

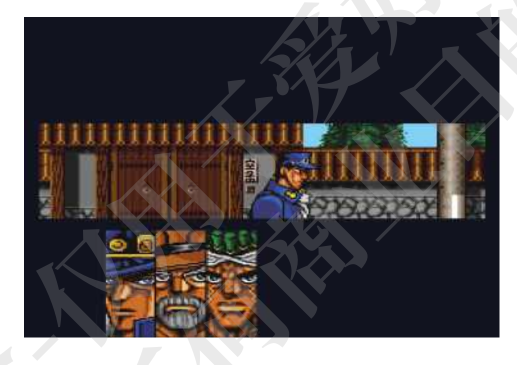
开发商: WinkySoft | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC

《JOJO 的奇妙冒险》（JoJo no Fushigina Bouken）系列主要讲述了乔斯达一族与邪恶势力战斗的故事。而系列的第三部正是其中最受欢迎的，因为其引入了“替身”或者说是一种通过将人类精神力实体化从让使用者拥有超能力的设定；这一概念也启发了后来 Atlus 的 RPG《女神异闻录》（Persona）系列中的人格面具的表现形式。虽然现在该系列以格斗游戏而闻名，但其第一款电子游戏改编作品是一款 Super Famicom 上的 RPG。

游戏的表现像是方式相当独特——大部分行动都以只占据了大约四分之一屏幕的漫画分镜的形式呈现。每个角色只会显示上半身肖像，且只能在画面中左右移动，通过进出门来切换区域画面。这种电影般的显示方式一开始看起来非常酷，但最终变得非常麻烦，玩家很难辨识方向和场景交互。战斗场景切换视角，专注于呈现敌人或角色，尽管视野也相当小。

游戏中有一个生物体征系统，这个系统中，精神、身体和命运的状况会随着你的移动而产生波动。角色也会感到压力，从而削弱他们的能力，不过这可以通过吸烟或上厕所来解决。你拥有标准的 HP 和 MP 数值，，但当角色的 MP 完全耗尽时，他们就会失去战斗的意愿，需要盟友的鼓励才能恢复。在每场战斗开始时，你也可以选择一张卡片来获得各种提升。

虽然这个故事是根据漫画改编的，但还是很奇怪，尤其是大反派吸血鬼迪奥会告诉主角团下一个目的地，从而帮助你摆脱困境。故事也很短，不过对于 JOJO 的粉丝来说还是值得一玩的。





这款 SFC 游戏的画面效果让它值得一玩。

《暗影狂奔》（Shadowrun）

开发商: Compile | 发售年份: 1995 | 涉及平台: MCD

《暗影狂奔》（Shadowrun）是一款流行的 TRPG 系列，故事发生在赛博朋克的未来，在那里科学和魔法共存，人类与精灵和矮人等典型的幻想种族生活在一起。该系列在 16 位时代发行了三款完全不同的 RPG 改编游戏——分别是澳大利亚公司 Beam Software 的 SNES 游戏，美国公司 BlueSky 的 Genesis 游戏，以及 Compile 公司在日版 Mega CD 上的游戏。

游戏故事改编自日版《暗影狂奔 模组》系列丛书，故事发生在 2053 年的东京。每一章的大部分内容都是类似《掠夺者》（Snatcher）一样基于命令交互的冒险游戏玩法，你将在其中调查你所接手的案件。至于迷宫探索和战斗部分，游戏又切回到了 JRPG 风格的俯视视角。

游戏中没有随机战斗，所有遭遇战都是预先设定好的。当战斗开始时，该区域会被划分成一个网格，你可以移动并使用近战武器进行近距离攻击，也可以使用枪支或魔法进行远距离攻击。角色有两种属性，生命值和精神值，受到不同攻击类型的影响。为了让游戏更有桌面角色扮演的感觉，每次有人攻击或防御时，屏幕顶部都会显示滚动的骰子。骰子会在玩家按下按钮时停下并决定了攻击命中时的强度。总的来说，它还不错，尽管对于非日语玩家来说显然很难。





这款游戏在《暗影狂奔》系列中是独一无二的存在，因为这是一款以日本为背景的美国游戏，而这款游戏从未被带回它的发源地。



《寄生前夜》（Parasite Eve）

开发商: Square | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

Square 在《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）时期便开始尝试在游戏中加入更多的电影元素。而就在该系列的第七部和第八部之间，他们发布了《寄生前夜》（Parasite Eve），并将自称这款游戏为“电影化 RPG”。虽然这款游戏主要是在日本设计的，但它是与 Square 的美国工作室合作制作的，而这些工作室之前主要负责处理 Square 大部分游戏的 CG 动画输出工作。游戏（仅限设定）改编自濑名秀明（Hideaki Sena）于 1995 年推出的科幻小说。这部小说也于 1997 年被改编成了真人电影，而且这两部电影后来也推出了英文版。

虽然除了生物课上的模糊记忆外，很少有人记得“线粒体”是什么，但《寄生前夜》中构思了细胞内的小东西取代一切的故事。从功能上讲，这只是为故事中许多天马行空的精神力量和怪诞的生物突变进行辩护。故事开始于纽约市警察艾雅・布雷亚(Aya Brea)在卡内基音乐厅(Carnegie Hall)观看歌剧时，其中一名歌手发狂，让几乎所有人都燃烧起来。阿雅没有受伤，原因也会在后来的故事中逐渐浮出水面，而她追捕了的这个自称为“夏娃”的歌手，最终导致了这座城市被怪物占领。

《寄生前夜》迫切希望达到好莱坞电影的水准，所以它的节奏也就像是一部好莱坞电影。在游戏的两张 CD 中，玩家可能需要花费7个小时才能通关。游戏的剧本很简洁，所以虽然节奏轻快，不过叙事上却非常有史诗感，而且非常线性——游戏基本上分为几个关卡，你可以探索纽约的地下，中央公园，自然历史博物馆，最终在一艘航空母舰上进行最终 BOSS 战。此外游戏中有很多 CG 过场动画，但仍然没有配音。

每次战斗都是在场景中随机触发的——触发时，屏幕会发生抖动然后敌人会突然刷新出来。



在战斗中你可以直接控制阿雅，让她在区域内奔跑，躲避敌人的攻击，直到她的 AT 行动槽填满，此时你可以通过开枪射击或使用她自己的线粒体能力(基本上是魔法)进行攻击。但这并非是一款战斗激烈到让人血脉喷张的游戏，再加上主要面向枪械的基础定制功能，让人感觉《寄生前夜》不过是一款 Square 不想放弃《最终幻想》系列用户的 RPG罢了。事实上，它的续集走的是更加动作化且更接近《生化危机》（Resident Evil）系列风格的游戏，而三部曲的最后一作，也就是 PSP 掌机上的《寄生前夜：第三次生日》，则是一款以附身为噱头的 TPS 游戏，并且只通过阿雅作为主角将系列联系到一起。。

CG 显然是当时游戏的热门选择，虽然现在虽然它现在已经过时了，但它仍然相对不错。这款游戏之所以能够取得成功，主要是因为它对上世纪 90 年代末纽约的犹豫氛围的描绘，而这在很大程度上要归功于下村洋子(Yoko Shimomura)的电子配乐。类似《最终幻想 6》中那样的唱诗班风格的人声配乐有点奇怪，但其余部分在场景氛围营造和战斗主题曲之间的切换保证了游戏的趣味性。



电影化表达手法是上世纪 90 年代游戏的一大卖点，而正是《寄生前夜》许下的承诺(并且在很大程度上实现了)。



《放浪冒险谭》（Vagrant Story）

开发商: Square | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

松野泰已（Yasumi Matsuno）作为游戏设计师通过《皇家骑士团》（Ogre Battle）、《皇家骑士团2》（Tactics Ogre）和《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）等 SRPG 大放异彩时，同出自他手笔的地牢爬行游戏《放浪冒险谭》（Vagrant Story）他最不寻常的作品。游戏故事中一支名为“KP 重犯罪处理班”（Riskbreakers）的精英中队的成员阿什雷・里奥特(Ashley Riot)潜入废都雷亚蒙德（Lea Monde），一举拿下了看似永生的邪教领袖希德尼・洛斯塔罗(Sydney Losstarot)。

鉴于《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）的成功，Square 开始对电影化叙事产生了非常强烈的兴趣，但《放浪毛线衣》采用了不同的方法——游戏全程只有开头采用了 CG 动画，游戏其余部分的过场都采用了模型的即时演算展现。这显然将 PlayStation 推向了其机能的极限，即使放到现在，它也绝对让人感到惊艳。甚至超越了 PlayStation 上的初代《合金装备》（Metal Gear Solid），毕竟本作有着包括嘴唇移动(尽管没有配音)在内的真实面部特征，而且它的过场动画方向更令人惊叹。雷亚蒙德这座庞大的城市灵感来源于现实中真实存在的一个法国小镇，这座由庞大的地下墓穴和长期废弃的住宅组成的小镇与游戏中的人物一样令人印象深刻。

游戏战斗机制和常规的动作砍杀类游戏有着本质的区别，当你命令阿什利进攻时，画面便会暂停，一个用于表示其攻击范围的线框球体将会把他包围。在此期间你可以瞄准敌人身体的各个部位，依照攻击部位的不同对敌人造成不同的虚弱效果。此外，如果你按下按钮的节奏正确，你就可以把连击串联起来，产生更大的效果。当你积累连击链时，一个名为“风险”（Risk）的指标就会被填满；它越高，你的防御能力就越弱，所以如果你错过了一个按钮，让敌人反击，它们的攻击不是给予你重创就是直接秒杀你。



如果没有一些过于复杂的机制，这就不是松野泰已的游戏了，而这在本作中便是武器制作系统。每种武器都有一套基于六个敌人类别(人类，野兽等)，七个元素(土，火等)和三种刀刃类型(钝，刃，刺)的契合度等属性。许多敌人都有强大的防御，这意味着你应该制造和携带至少几种不同的武器，并根据情况改变它们。但游戏中并没有快速切换武器的设计，只能通过菜单进行调换。

尽管画面精美，但大部分旅程都是在沉闷的棕色色调房间里度过的，虽然游戏只有 20 个小时，但感觉可以再缩短一半。所需的武器制作数量要么会吸引玩家，要么会让他们完全放弃游戏。但它的氛围是无与伦比的，这不仅要归功于开发者还要归功于崎元仁优美的忧郁配乐，而且英文剧本是所有日本RPG中写得最犀利的之一。这是一款独特的游戏，人们对此有不同的看法，但如果你喜欢它，那么它可能是你玩过的最好的游戏之一。



《放浪冒险谭》肯定不是适合所有人，但如果你是该作的受众，那么你会死心塌地爱上这款游戏。



《千剑物语》（Thousand Arms）

开发商: Red/Atlus | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

主角麦斯崔普（Meis Triumph）是一个异常好色的16 岁少年。这也没啥可大惊小怪的，因为他是一名精灵锻造师，这是一种利用女性的情感来锻造和强化武器的职业。在游戏开始时，麦斯被袭击者赶出了自己的家园，他必须磨炼自己的技能，这样他才能反击邪恶的黑暗爪牙。这款游戏有着明亮的动画风格的视觉效果，伴随着一种很酷的，混合了魔法与科技的奇幻蒸汽朋克美学。

《千剑物语》（Thousand Arms）幕后开发团队可谓是人才济济——游戏发行商是缔造了《真女神转生》（Shin Megami Tensei）系列的 Atlus，《樱花大战》（Sakura Wars）和《天外魔境》（Tengai Makyou）系列创造者广井王子（Ouji Hiroi）监制，Red Entertainment 开发。漫画《魔法师奥菲》（Sorcerous Stabber Orphen）的作者秋田祯信（Yuuya Kusaka）负责本作角色美术设计，整个游戏的概念则是由制作了动画《星方武侠》（Outlaw Star）伊东岳彦（Takehiko Itou）提出。他们甚至请到了当时炙手可热的日本流行歌手滨崎步为他们提供两首歌曲。不幸的是，这些最终都不重要，因为游戏本身质量堪忧。

这是一款带有恋爱模拟要素的 RPG，有点像《樱花大战》但整体却是基于更传统的 JRPG 玩法模式。可问题是游戏这两种元素执行得都非常糟糕。战斗中最多可以上场三名角色，但只有其中一个角色(位于前排)可以进行攻击，而其他角色则坐在后排，可以使用道具并提供其他支援。其中还加入了一定的即时战斗元素，你可以为角色制定一个移动方向，然后等待几秒角色才会真开始移动。这一切只是徒增了没必要的缓慢且无脑的战斗节奏，而且还没多少乐趣。

至于约会元素，你会旅途中遇见几个不同的女孩，然后可以带她们去不同的城镇约会。但是所谓的约会其实只是兜兜转转的几个简单问答环节——姑娘们对你的好感度会随着你给予的答案增加或减少，而你所收获的情感则会被用来增强你的武器。根据你伴侣的喜好，你还可以送给她们礼物或和她们玩小游戏。虽然有些女孩很有趣，但整个系统太肤浅了，让人觉得过于廉价。





《千剑物语》的卖点是它的后宫美女和约会元素，可惜这些都没有得到充分利用。

这款游戏确实有一种傻乎乎的幽默感。NPC的对话尤其精彩，经常会巧妙地开荤段子或打破第四堵墙。就是那种你会在《Working Designs》翻译中找到的台词，但它们在这里更合适，因为这是一款不应该被认真对待的游戏。

《千剑物语》的创新部分使其可玩性极低，主要是因为此时，除了《最终幻想 7》（Final Fantasy VII, English）中出现的狂欢活动外，英语国家的玩家并不熟悉电子游戏中的“约会”概念。但这也不足以让游戏变得优秀，并且直到几年后 Atlus 自己的《女神异闻录 3》（Persona 3）才真正在英语社区中流行起来。



《龙骑士传说》（The Legend of Dragoon）

开发商: Sony Computer Entertainment | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

在 PlayStation 上见证了《最终幻想》（Final Fantasy）系列的巨大成功后，索尼决定尝试自己制作一款 RPG 游戏，并于 1999 年发行了《龙骑士传说》（The Legend of Dragoon）。该作与 Square 旗下的游戏风格非常相似——这同样是一部用到了多张 CD 的史诗巨作，带有预渲染的背景、3D 建模角色和大量的过场动画。

主人公是一个名叫达特（Dart）的年轻人，他从旅途中回来，发现他的家乡成了一片废墟，他儿时的朋友莎娜（Shana）被绑架了。在搭救完莎娜逃跑的过程中，她透露了自己有一种神秘的力量，这也这个是敌人想要她的原因。达特自己最终找到了成为一名强大的龙骑士的征程，尽自己所能拯救了大陆，并解决了他已故父母的谜团。故事是典型的 RPG 内容，虽然没有达到 Square 在 32 位时期游戏的水平，但也还不错。达特并不是一个令人难忘的英雄，但他的一些同伴很有趣，比如在一开始帮助达特的尖酸刻薄的战士罗斯(Rose)，以及愚蠢但讨人喜欢的骑士拉维茨・拉姆伯特(Lavitz Slambert)。然而，游戏翻译质量只能说是一塌糊涂，并且总喜欢在一些不合时宜的地方插入喜剧元素。

大多数干其他热门游戏热度诞生的游戏大都面临着预算过低的问题，但在《龙骑士传说》这都不叫个事。因为这是一款非常豪华的游戏。角色模型有点粗糙，但比大多数 PS1 上同类型的 RPG 要好，而世界设计和美术风格也做得很好。过场动画也很不错，尽管用在了这种相当平庸的故事中多少有些浪费，而更重要的场景则是采用即时渲染展现的。有少量的配音，但就像本作的剧本一样非常糟糕。

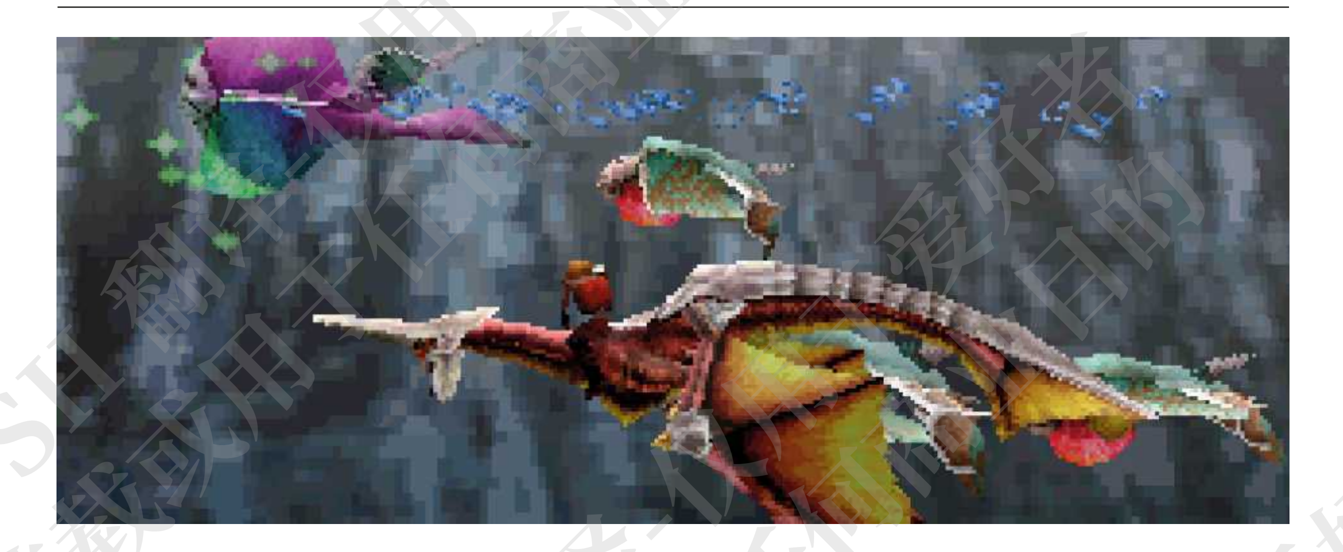


唉，《龙骑士传说》最大的败笔是它的战斗系统。这是一款非常标准的回合制游戏，除了你应该使用指示器来控制剑的力道，从而获得额外的伤害或阻止反击，或是使用对用 QTE 来强化魔法。N64 台上的《纸片马力欧》（Paper Mario），以及后来的《影之心》（Shadow Hearts）和《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）等游戏都有类似的内容，但该系统确实拖累了本来就很慢的战斗节奏，战斗也需要很长时间，尤其是 BOSS 战，而普通敌人几乎不会给玩家任何经验值。你可以选择防御并借此恢复一点生命值，但这个动作几乎吸收不了多少伤害，所以你更有可能受到跟没有防御时一样的伤害。角色自定义只涉及在攻击类型之间切换，而变形的龙骑士形态也不是那么令人兴奋。

《龙骑士传说》尤其是在北美地区很受欢迎，这很可能是由于它强大的营销手段——就像《最终幻想 7》一样，游戏着重展示了其令人印象深刻的 CG 动画。《龙骑士传说》也有自己的死忠粉，他们一直在呼吁重制或推出续作。但漂亮的图像和相当普通的故事并不足以弥补可怕的战斗。



索尼曾尝试制作自己的《最终幻想》杀手级游戏，虽然并不成功，但这并没有阻止它在过去几年里收获的粉丝基础。



《铁甲飞龙 RPG》（Panzer Dragoon Saga）

开发商: SEGA | 发售年份: 1998 | 涉及平台: SAT

SEGA 的《铁甲飞龙》（Panzer dragon）系列最初是为了展示 32 位土星主机的 3D 图形能力而创造的。虽然系列前两作是简单的街机风格的轨道射击游戏，但它们却以华丽的游戏世界震惊了上世纪 90 年代中期的玩家，这些游戏同样借鉴了宫崎骏的《风之谷》（Nausicaä）和法国艺术家莫比乌斯（Moebius）的作品。游戏中奇妙的有机造物和奇幻高科技的另类混搭，在任何其他媒介中都没有被复制过。为了刚好地展现游戏的世界观，于是他们创造了一款角色扮演游戏《铁甲飞龙 RPG》（Panzer Dragoon Saga）。

故事主要围绕年轻的雇佣兵艾奇（Edge）展开，他在一堵墙里发现了一个来自古代文明的女孩。然后，他遭到了反叛的黑色舰队（Black Fleet）的袭击，他们偷走了这个女孩。艾奇设法逃了出来，但他的命运和女孩艾泽尔（Azel）的命运交织在一起，虽然最初是对手，但他们最终联合起来拯救了世界。

尽管土星主机的 3D 显示功能不稳定，但游戏的世界架构令人难以置信。在之前的游戏中，故事只是通过 CG 过场动画来讲述，而世界只是作为一个背景而存在。当你与环境互动，穿越其中或与居民交谈时，你能明确感受到他们为了创造出一个完全独特的环境和文化所付出的努力。

本作的战斗系统也彻底偏离了常规。由于战斗中玩家始终是处于龙背上的飞行状态，所以所有战斗都是在半空中进行的。游戏战斗是实时进行的，期间画面中会有有三个能量棒在几秒钟内充电。任何时候，你都可以暂停战斗并选择攻击——如果你已经积累了足够的能量，你可以多次攻击，或者发动一次更强大的攻击。角色的站位也非常重要——

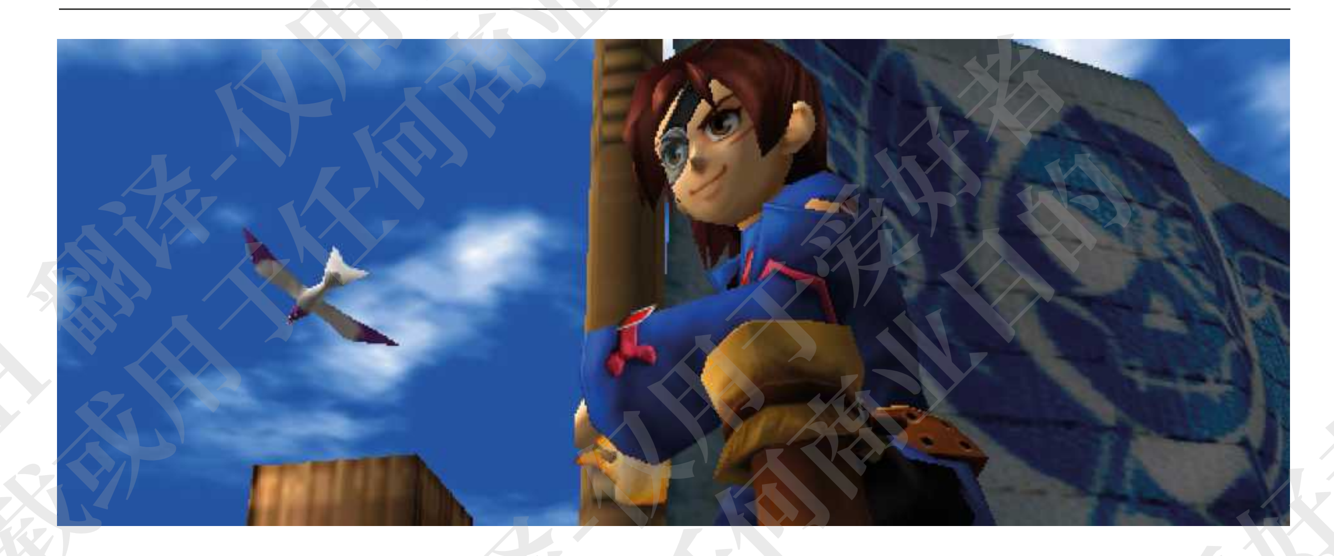




《铁甲飞龙 RPG》是土星上最受欢迎的游戏之一，玩家们一直要求重制，这样他们就不用花几百美元去淘老游戏了。

你的龙会悬停在敌人周围的四个坐标位置间，并且可以随意在它们之间移动。在屏幕底部会有一个我方的雷达，其上会显示哪些区域是安全的，哪些是危险的。如果你在绿色区域飞行，敌人就无法攻击你;如果你在中立区，敌人可以使用弱攻击;当然，红色区域表示敌人可以使用猛烈的攻击。然而大多数敌人都有着弱点来鼓励玩家在红色区域铤而走险，从而快捷地结束战斗。敌人的攻击模式在战斗中经常会发生多次变化，这迫使你去适应并找出最佳的位置、时机和攻击类型。此外，你可以精确地控制胯下坐骑的成长方向，决定它的速度，它的攻击有多强大，以及其他的属性值。

然而《铁甲飞龙 RPG》的流程非常简短，尽管使用了足有 4 张 CD——不过其中的视频被严重压缩所以相当模糊，与 PlayStation 游戏相比看起来很差——游戏全流程大约需要 15 哥小时。但这是一款非常独特的游戏，拥有与其他游戏完全不同的世界和战斗系统。



《永恒的阿卡迪亚》（Skies of Arcadia）

开发商: SEGA | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC, GC

在 SEGA 的《永恒的阿卡迪亚》（Skies of Arcadia）中，你将作为首领带领着一群空中海盗（显然是那种“正派”的海盗）环游世界，与各种“坏”海盗作战，对抗邪恶的帝国，并帮助任何需要帮助的人。故事最初聚焦于“蓝空贼”（Blue Rogues）的两名成员维斯（Vyse）和阿卡（Aika）身上，他们与帝国的瓦卢安（她来自几乎已经灭绝的银色文明，）帝国产生了正面冲突。期间他们拯救了一位名叫菲娜（Fina）的年轻女子，菲娜她来自几乎已经灭绝的银色文明，她正在寻找月亮水晶（Moon Crystals），并防止它们落入瓦卢安人的手中。与其他们决定一起在天空中翱翔，保卫世界免受邪恶的侵害。

《永恒的阿卡迪亚》世界大部分区域仍处于未发现的状态，至少对于蓝空贼们来说，整个世界就是由高悬于地表毒池数英里处，几十个漂浮在天空中的岛屿组成的。显示船只位置的探险家地图会慢慢从一个小圆圈扩展到整个世界的巨大视图，并记录下你发现的无数财宝。此外，游戏还有一个贯穿始终的任务就是招募更多的成员加入你的队伍，这有助于你在船上完成各种任务。

《永恒的阿卡迪亚》之所以成功，是因为它没有普通的地下城，也没有无名小镇。从神秘的地下海盗基地，到丛林城市奥尔特卡（Horteka）树屋聚落的氛围感，再到亚富托马（Yafutoma,）华丽的瀑布和亚洲风格的神殿，再到纳斯拉德（Yafutoma,）的中东沙漠大陆，每个区域都极具特色。你甚至不需要和当地居民交谈就能了解游戏国家的文化基础——你所需要做的就是在他们的国家里走走。地下城也不过只是沿途风景——每个地下城都有专属的纵深和贴图，就像你在平台或动作游戏中经常看到的那样。这在今天很常见，但考虑到 32 位时代游戏的简陋的 3D 建模或预渲染背景，这简直就跟次时代一样。事实上，正是这种对建模的热爱赋予了《永恒的阿卡迪亚》独特的身份。



碍于一些无聊的设计，游戏其他部分显然出了问题。回合制战斗系统有点乏味，该系统的核心卖点是在团队成员之间用于施法超级技能的共享超级能量条。持续的随机战斗，特别是在最初的 Dreamcast 版中，也没有给它带来任何好处。在空降与敌方舰队作战时，你需要战斗开始是于空中排兵布阵，不过战斗过程过于拖沓，而你只能看着船只飞来飞去，互相攻击。

最终，《永恒的阿卡迪亚》可以说是以现代技术尽显 16 位机时代游戏的魅力——这感觉就跟看一部有史以来最棒的周末晨间卡通片一样。游戏除了最初的 DC 版之外，后来在 NGC 主机上突出了《永恒的阿卡迪亚 传奇版》（Skies of Arcadia Legends），该作在原版的基础上添加了一些小内容，尽管音质更糟了，但怎奈何任何其他计划移植和续集都被取消了。而本作的主角团后来在 SEGA 推出的 SRPG 游戏系列《战场女武神》（Valkyria Chronicles）系列中客串亮相。



《永恒的阿卡迪亚》中的“阿卡迪亚”可能梗的是松本零士的经典动画电影《光之阿卡迪亚》（Arcadia of My Youth），而该电影的主角太空海盗哈洛克船长（Captain Harlock）很有可能就是游戏中维斯的原型。



《琳达³》（Linda³）

开发商: Alfa Systems | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PCECD, PS1, SAT

在完成了成功的（同时也经典的）《天外魔境》（Tengai Makyou）系列之后，制作人广井王子（Shoji Masuda）又打造了《琳达³》（Linda³，读作 Linda Cube）这样一款科幻题材 JRPG。游戏最大的卖点就是请到了在动画电影《阿基拉》中负责原画绘制的田中达之担任本作的美术设计。

游戏发生在新肯尼亚（Neo-Kenya）星，一个气候与地球相仿的人造星球。虽然人类在那里和平地生活了大约一个世纪之久，但它正处于一颗陨石的行进轨道上，按照计算这颗陨石将在 8 年内摧毁这颗星球。与大多数救世相关的故事不同，你无法阻止这场灾难。然而，一艘神秘的方舟从天而降，指示新肯尼亚的居民聚集人类和动物，把他们赶到船上，然后逃到星星上。你扮演的是一名叫做肯（Ken）的护林员，他的任务便是在最后期限来临前，探索星球并把收集到的动物装箱运上飞船。同样重要的是要注意，虽然新肯尼亚与地球相似，但它不是地球。因此，其上栖息的虽然都是以猪、牛和松鼠等我们所熟知的动物为原型的生物，但他们实际上更像是一群温顺的怪物。游戏战斗类似《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）中的第一人称战斗，不过在本作中你只需要尽可能虚弱它们，而不是将其杀死，毕竟这对你也无任何好处。除了登记运上方舟之外，动物们也可以被用于出售、处理成食材甚至加入你队伍战斗。随着游戏中时间的流逝，人类会开始逃离，到流星预定撞击的时候，地图上大部分城市都将空无人烟。

游戏标题实际上指代的是游戏中的三个章节，每章都探索了标题中琳达（Linda）的不同身份，无论是童年的朋友，情人还是妻子。她大大咧咧，粗暴无礼，但终究还是非常可爱的一个人。因为最开始游戏作者认为这款游戏尚不足以吸引玩家来买一款 PCE 的游戏，除非其中有一个漂亮的女孩，所



以就有了她，但随着制作人拜倒在角色配音高山南精妙的表演之下，这个角色人设就变得越发丰满。每个琳达都代表着一个发生在不同平行世界，不管是讲述的故事，玩家能探索殖民地的区域以及需要捕获的目标都各不相同。故事本身就很疯狂——《圣诞快乐》（Merry Xmas）篇中，肯的双胞胎兄弟尼克（Nek）戴着面具，穿着圣诞老人的衣服，而《天真无邪》（Happy Child）篇的故事则围绕着一个留着希特勒式卫生胡的疯狂科学家和他令人毛骨悚然的机器人女儿展开。第三章《太空方舟》（Astro Ark）中剧情占比重不多，但玩法更开放且游戏目标更苛刻，更专注于战斗和动物收集上。

游戏最初在 PCE-CD 平台上发行，后来被移植到了 32 位主机平台，有了更好的画面效果、全动画过场和各种对于平衡性的调整。在PlayStation版本中，一些更暴力的场景不得不被淡化，而世嘉土星版本则保留了大部分内容。这些游戏还有第四个可解锁的章节，但基本上就是一个超级困难的模式。



这款游戏很容易被概括为“诺亚方舟:JRPG”，但这也低估了它的疯狂程度。



《请跨过我的尸体》（Ore no Shikabane o Koete Yuke）（系列）

开发商: Alfa Systems | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PSP, PSV

在制作完独特的《琳达³》（Linda3），广井王子又着继续着手开发另一款更不同寻常的 RPG 《请跨过我的尸体》（Ore no Shikabane o Koete Yuke）。游戏故事发生在日本平安时代，玩家所在的家族遭受到恶魔的诅咒，现在面临着两大头等问题——家族后代出生时便已是成年，寿命最长为两年，且不能和普通人类繁衍。诸神同情你的氏族，承诺通过为你提供神合服务来延续你的血统。然而，他们不会随便找个人结婚。所以你开始了一个循环，你把你的战士送到各种随机生成的地下城去战斗，增加他们的精神力量。他们短暂的寿命意味着他们很快就会变得虚弱和死亡，所以精神力量被用来让他们与强大的神交配，创造出从父母那里继承属性和能力的后代。这种情况会一直持续下去，直到你建立起一个足够强大的氏族来报复那些诅咒你的人。

在 PlayStation 时代，JRPG 主要以专注于叙事而闻名，而这款游戏则更侧重于机制—它对繁殖的强调让人将其与《德比赛马》（Derby Stallion）系列进行比较，尽管它的主题是人类和神而不是马。事实上，游戏的大部分时间都是在探索地下城、升级和替换倒下的战士。除了扩展你的家族，你还可以投入资源重建你的京都基地。战斗也是相当典型，呈现以类似《最终幻想》（Final Fantasy）侧面视角，不过本作战斗开始前或有一个轮盘赌环节来决定胜利后获得的道具。你也可以通过集火敌人首领来快速结束战斗，不过杀死所有敌人往往会获得更多奖励。游戏的整体美术呈现一种基于浮世绘木版版画的 2D 图形风格，尽管角色行为动画略微单一。

对于当时的国际玩家来说，这种类型的游戏玩法可能太硬核了，而且它的背景和概念也太不寻常



了。后来的 PSP 移植，增强了视觉效果并做了各种调整，但还是仅在日本本土发售。然而，2016 年 PSV 掌机上推出了英文版续作《俺尸 2：跨越俺的尸体前进吧！》（Oreshika: infected Bloodlines）。本作主要在画面 3D 化上下足了功夫——由于原版游戏中单一 2D 化形象，让大多数角色看起来都一样，但本作中每名战士身上都能看出他们人类和神明父母的特征，赋予每个人独一无二的外观。它还扩展了你将面对的随机地下城类型，进而减少了游戏的重复度。

游戏其中，至少在日本粉丝群中的一个主要的争论点，是关于游戏中一个叫做千鹤（Nueko）的可玩角色，这个角色原型出自广井王子的小说《鬼切千鹤：百鬼夜行校园》（Onikiri Nueko: Hyakki Yagyou Gakuen）。游戏强迫你在某些情况下使用她，要求你从其他角色那里匀出资源，所以你需要围绕她的存在制定策略。除此之外，这款游戏相当忠实于初代，也是国际上的粉丝体验《俺尸》系列的最好切入点。



《俺尸》与你所期待的典型 JRPG 相差甚远，它更像是带有奇怪繁殖机制的地下城爬行游戏。

《吕西安娜的冒险》（Lucienne’s Quest）

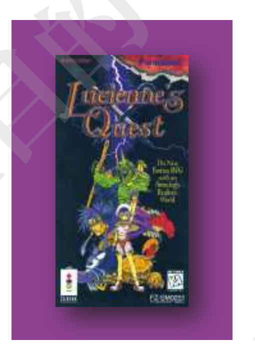
开发商: Micro Cabin | 发售年份: 1995 | 涉及平台: 3DO, SAT

3DO 主机平台本身就没有太多日本的软件支持，在RPG 阵容更是少得可怜，但宅平台上确实有一款名为《吕西安娜的冒险》（Lucienne’s Quest，在日本更常见的名称是《Sword and Sorcery》）。这款游戏出品自 Micro Cabin，该公司早前曾制作过《Xak》和《幻影都市》（Illusion City）等电脑RPG，同时也为 3DO 平台带来了另一款不同寻常的SRPG《守护战争》（Guardian War）。

在大多数情况下，《吕西安娜的冒险》是一款非常典型的 JRPG，在游戏中你控制一个名叫吕西安娜（Lucienne）的 15 岁巫师学徒，他欺骗一个名叫伊果（Ago）的旅行者，让他相信自己可以治愈他的狼人诅咒。而一开始的这次恶作剧最终变成了一场为了几百名为“死亡阴影”（Death Shadow）的反派而横跨大陆的冒险。整款游戏中营造着一种愚蠢的幽默感，而且它还是第一个在PlayStation 和 Saturn 游戏中使用 3D 背景美术的 2D 贴图 RPG 之一。游戏环境看起来非常四四方方，考虑到早期的 3D 硬件，这是意料之中的，但它有一种奇怪的魅力。在战斗中，场地分为 9 个方格，每个方格内都有一个前排和后排，加上偶尔会妨碍战斗的障碍物。由于伊果可以变成狼人，所以昼夜循环会影响他的力量。总的来说，这款游戏简短而有趣，尽管它也是二手市场上最昂贵的美国 3DO 游戏之一。



这款游戏后来被移植到了世嘉土星主机上，至少在日版中该作添加了开场动画和一些配音以及一系列对于游戏本身设计的改进。游戏中许多纹理贴图和精灵图都进行了重制，去掉了许多 3DO 版中明亮和模糊的感觉，而且修改过后的人物头像也变回了正常的动画风格。



如果你是一个拥有 3DO 的 JRPG 粉的话，那么你的选择将会非常少。

《亚鲁巴战记外传：艾尔丹传奇》（Albert Odyssey: Legend of Eldean）

开发商: Sunsoft | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT

《亚鲁巴战记》（Albert Odyssey）是一款面向 Super Famicom 主机发行的 SRPG。而到了系列的第三作，开发商 Sunsoft 决定以一款外传作为切入点，将该系列带向了一个不同的方向，将游戏类型改为更传统的 RPG 框架，并将故事设定在初代游戏结束的很久之后。换句话说，标题中的亚鲁巴（Albert）实际上并没有出现，尽管他在背景故事中有被提及。

游戏主角是一个名叫派克（Pike）的男孩，他的父母在他还是婴儿的时候就被残忍地杀害了，好在有一群友善的鹰身女妖将其抚养长大。但很快，坏人就找到了他，把他的义妹变成了雕像，最终让他拿起父亲的魔法剑，摧毁了一个邪恶的魔术师邪教。

本作由 Working Designs 负责英文本地化，他们试图将本作定义为《露娜》（Lunar）系列的后续作品，而这只是因为两者都是由洼冈俊之担任的美术设计，但《亚鲁巴战记外传：艾尔丹传奇》（: Legend of Eldean）本身质量却没有达到后者同样的水平——游戏故事刻板机械，战斗枯燥乏味，配音质量堪忧，并且也没有任何的过场动画。游戏的 2D 美术效果略高于平均水平，但这本身就是土星主机许多游戏的卖点。与系列在 SFC 上的游戏一样，本作的音乐也是由 Sunsoft 的骨干小高直树（Naoki Kodaka）负责，音乐相当不错，但并不出色。虽然 Working Designs 经常因为在他们的本土化中擅自添加幽默元素而受到批评，虽然这在他们的其他游戏中有些偶然，但这却真的是英文版《亚鲁巴战记外传：艾尔丹传奇》少数的亮点——剧情偶尔会很有趣，即使它并不完全忠实于日本原版。





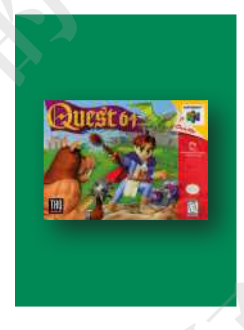
与《Vay》一样，Working Designs 也曾试图将其宣传为《露娜》系列的续作，但事实并非如此。

《任务 64》（Quest 64）

开发商: Imagineer | 发售年份: 1998 | 涉及平台: N64, GBC

在上世纪 90 年代末，人们普遍认为，如果你是个 RPG 爱好者，你就必然会想要一台 PlayStation。世嘉土星主机上也有一些不错的作品，而 N64 上只有来自 Imagineer 的《任务 64》（Quest 64），其中甚至还没算上《皇家骑士团 64》（Ogre Battle 64），毕竟比起常规的 JRPG，它更像是一款混合了 SRPG 玩法的游戏。本作的美版标题稀松平常，不过欧版却取了个最后花哨的名字《圣魔法纪元》（Holy Magic Century），而日版叫做《魔法圣纪》（Eltale Monsters），但美版的标题确实更能代表玩家在游戏中的实际体验。





《任务 64》在 RPG社区中是一个笑话，但它的名声是值得称道的。

你控制的是一名叫做布莱恩（Brian）的魔法师学徒，他为了寻找自己失踪的父亲，最终踏上了一场对于一本叫做《纪元宝典》（Eletale Book）的书的探索之旅。游戏采用了全 3D 画面，尽管乍看之下就是个劣质版的《塞尔达传说：时之笛》（Ocarina of Time），但当你遭遇敌人后，游戏就会切换为回合制战斗。这种模式中，在每个回合的有限范围内，你可以四处走动，打击敌人或使用魔法。布莱恩是唯一可玩的角色，这很无聊。游戏整体角色系统借鉴了 Famicom 上的《最终幻想 2》（Final Fantasy II），即没有等级的设定，而是随着不断执行行动来提升对应属性。在找到精灵后，你还可以升级四种元素中的一种，从而解锁技能。

总而言之，这款游戏的体验平淡无奇，在发行时就遭到了嘲笑，而且由于其超大的 3D 场景，操作起来非常乏味，所以它已经过时了。即便是这样，Imagineer 还是在 GBC 掌机上推出了一款名为《任务：布莱恩的冒险》（Quest: Brian’s Journey），这款游戏基本上就是原版《任务：梦幻试炼场》（Quest: Fantasy Challenge）的 2D 版本，而原版游戏又基本上是《布朗先生做什么》（Mr. Do）的街机版本，只不过是把原版中的小丑换成了布莱恩。

《兵蜂 RPG》（TwinBee RPG）

开发商: Konami | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

Konami 的《兵蜂》（TwinBee）系列最初是一系列可爱的射击游戏，主角是拟人化的宇宙飞船(包括标题中的兵蜂)和它们的人类飞行员。由于上世纪 90 年代早期的广播剧，该系列变得更加受欢迎，从而催生了一些衍生产品，包括这款 PlayStation 上的 RPG。考虑到用户对于游戏角色的喜爱，而且射击游戏又很难讲故事，所有这一决定有其道理所在。《兵蜂 RPG》（TwinBee RPG）的故事开始于主角观看电视上最新一集的《兵蜂》，直到出现了可怕的意外致使主角被困在节目当中。主角在路边发现了一个迷路了的兵蜂（驾驶员光并没在其上），于是你将要探索东武里岛，召集此处其他的兵蜂驾驶员，调查光到底出了什么事，并再次击败邪恶的教授瓦卢姆（Warumon）。

作为一款 PS1 上的早期 3D 游戏，本作的建模十分粗糙而且镜头视角也很奇怪，但明亮的动画风格视觉效果却捕捉到了系列游戏的可爱感。《兵蜂 RPG》的机制类似于《超时空之轮》（Chrono Trigger）。你可以在与敌人战斗前看到他们，该作也拥有相同的实时战斗系统，甚至包括组合攻击。此外，玩家可以攻略一些女性角色，从而引发特定事件。这件事本身无可厚非，考虑到每个人似乎都只有 12 岁左右，约会什么的多少还是有点奇怪。





这款游戏整体来说相当粗糙——让人难受的 UI 界面以及经常不知道下一步该做什么的糟糕指引。但对于系列的粉丝来说，这部游戏仍然很有魅力，而且有很多原版广播剧演员的配音。

《兵蜂》系列只在日本以外的地区正式推出过零星几款游戏，在欧洲甚至只发行了一款 NES 游戏和两款 SNES 游戏。

《里见之谜》（Satomi no Nazo）

开发商: Suntech Japan | 发售年份: 1996 | 涉及平台: PS1

《里见之谜》（Satomi no Nazo）》是 PlayStation 上出现的最奇怪的 RPG 游戏之一。你控制一个正在调查母亲失踪真相的小男孩，而这次冒险很快就把我们的英雄带回到江户时代的日本。

游戏中充斥着各种荒谬的场景和对话。当你偶然遇到其中一位女主时，她会和你搭讪，然后立即向你发起荒野决斗的挑战书，之后才会加入到你的队伍中。在第一个城镇中，你会遇到一个功夫大师，当你以为他会在过招后传授你绝学时，但真相是他太强了，所以直接就把你干掉了。游戏中有一个随机的功能来命名你的角色，但该功能只是随机一些音节，从而让角色名字看起来像是胡言乱语。这款游戏也有几个旨在简化游戏玩法的系统。DCBS(直接指挥战斗系统，Direct Command Battle System)意味着每个角色行动都被分配到手柄的三个按钮上。敌人也都是单帧的动画，攻击时在屏幕上飞来飞去，但没有战斗信息或伤害显示，这一切不过是呈现为在屏幕闪烁过后，角色血量神秘地降低。渐进地图链接系统(Progressive Map Link System)将所有地图垂直连接起来，所以你通常只需要一直往前走就可以了。FECS (Flash



Encounter Control System)可能会让战斗立即加载，尽管这可能更多归功于游戏简陋，仿佛是 SFC 时期廉价 RPG 的画面

也许最令人震惊的是，制造商在零售包装上贴了一个标签，上面写着“推荐 RPG”，没有引用任何来源。这是一个自作聪明的伎俩，特别是考虑到这根本就是一款垃圾游戏。



你如何让人们购买你的垃圾 RPG？在产品上贴上“推荐”标签，并希望消费者不要问“谁推荐的?”

《古罗马黑暗力量》（Ancient Roman）

开发商: Fuga System | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

Fuga System 因他们在 PC 平台推出的《殷红之王》（Amaranth）系列 RPG 而闻名的游戏开发商，但他们最终决定进军主机游戏开发领域，从而推出了《古罗马黑暗力量》（Ancient Roman: Power of Dark Side）。但他们也许不应该这么做，因为这可能是 PlayStation 上发行的最糟糕的 RPG。主人公是一个名叫凯•奥菲斯（Kai Orpheas,）的男孩，他一出生就被恶魔绑架，一生都是奴隶。当他无意中听到一个谋杀所有工人的阴谋时，他逃离了营地，开始寻找他真正的命运。

《古罗马黑暗力量》显然非常想要达到《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）同等的水平，但 Fuga System 显然没有 Square 那样的才能，也没有 Square 那样的预算。虽然其中许多开发者也是能人辈出，但他们都没有制作出像这款游戏这样愚蠢的作品。过场动画中使用的 CG 动画糟糕得让人发笑——一个男人在屏幕上失声尖叫，因为他被一个魔法咒语极为碎片，这本应是个可怕的场景，但但却为游戏的荒谬奠定了基调。开发者无法制作更多的场景，所以大多数城镇和地下城都是一些图像，使用极大的缩小视图，这使得玩家很难看到角色。虽然战斗场景是完全 3D 的，但主角团全都是



CG 动画，让他们看起来就像孩子摆弄的玩具小人，敌人更像是纸片人；当角色战败时会被击飞到空中，这一过程看起来非常超现实。游戏战斗平衡极差，剧本也很糟糕（而且难以阅读，因为汉字的使用不一致——对于有空间有限的卡带游戏来说是可以理解的，但对于 CD-ROM 来说不是），结果便是这样一款令人发笑的业余之作。



这款游戏非常糟糕，甚至在日版副标题中甚至拼错了“Ancient”这个词。

《封魔传奇》（Beyond the Beyond）

开发商: Camelot | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1

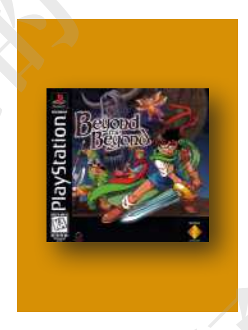
《封魔传奇》（Beyond the Beyond）由 Camelot 开发，该团队曾为 MD 平台和世嘉土星平台开发了《光明力量》（Shining Force）系列。但该作并非是一款 SRPG 或是地牢爬行游戏，而是一款更传统的 JRPG。

就故事本身而言，《封魔传奇》可谓是一款相当老套的游戏。游戏讲述了年轻的剑士菲恩（Finn）带领着自己的宠物龙斯坦纳（Steiner）游历四方，最终战胜了邪恶势力的故事。一路上有许多角色加入到菲恩的队伍中，包括年轻的牧师安妮（Annie），骑士珀西（Percy），魔术师爱德华（Edward），海盗多米诺（Domino）等。

大多数玩过《封魔传奇》的人对它的印象并不好——这款游戏几乎没有为玩家提供关于如何推进情节的指引(即使以上世纪 90 年代中期的标准来看也是如此)，而且由于随机遇敌率过高，玩家必然会将大部分时间花在战斗中。从画面上看，这是一款非常早期的 PS1 游戏，就仿佛是为了 SNES 或 MD 开发的一样。而由曾为 Camelot 旗下游戏作曲的樱庭统为本作提供的部分战斗主题曲以及迷宫中的一些巧妙的谜题则是本作位数不多的亮点。



如果不是 Camelot 后来的经典游戏《黄金太阳》（Golden Sun）系列沿用了其中的部分元素（如动态旋转战斗镜头视角），，这款游戏可能会被完全遗忘，所以它成为了该公司的一个有趣的陪衬。当我们将这款游戏看作是《黄金太阳》的 alpha 版本时，可能会发现这是一款更令人满意的体验的 RPG 游戏。



作为 PS1 早期 RPG 之一，《封魔传奇》算不上佳作，但却为后来在 GBA 掌机平台上推出的《黄金太阳》系列奠定了基础。

《守护骑士》（Guardian' s Crusade）

开发商: Tamsoft | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

在《守护骑士》（Guardian' s Crusade）中，你控制的是一名年轻的骑士（默认名就是 Knight），他偶人间捡到了一个看起来像是粉红色兔猪一样的小怪物，并最终为其取名为“宝宝”（Baby，日版的原标题就是《Knight and Baby》）。一个神秘的声音引导你必须将其带到了一个名为“神授塔”（God' s Tower）的地方，于是你接纳了这个小怪物并和它开始了一场游历四方的冒险。这款游戏是 Tamsof 开发的唯一一款 RPG 游戏，该公司之前以 3D 格斗游戏《斗神传》（Battle Arena Toshinden）以及后来的《闪乱神乐》（Senran Kagura）等低成本格斗游戏而闻名。

《守护骑士》（Guardian' s Crusade）的战斗中只有两名常驻战斗人员，不过同伴仙女 Nehani 偶尔会出现帮忙。骑士不能使用魔法，但可以从场景中收集小玩具兵来帮助他们，不过二者所要达成的效果其实是一致的。宝宝不能被直接控制，但会自主行动。然而，它确实是一种虚拟宠物，因为你可以给它喂食物品来增加它的属性，根据它对你的喜爱程度，它可能会模仿你所对抗的怪物的形态。

游戏的 3D 画面也是 PlayStation 游戏中常见的中等水平，甚至有点简陋，不过胜在有明亮的配色方案和高效的角色设计。大地图和城镇之间没有界限，创造了一个几乎无缝，也没有加载时间的体验。这款游戏对于玩家来说难度也很亲民，画面中可见的敌人可以让玩家避开以规避战斗，而战斗中还设计了一个快进键，这在 32 位时代可不多见。游戏的可爱和简朴，该作在当时被认为是一款子供向的游戏，，但任何喜欢迷人，悠闲的 RPG 的人也可能会喜欢这款游戏。





《守护骑士》的色彩氛围与一般的 PlayStation RPG 非常不同，这使它成为常规游戏的一个不错的选择。

《真说侍魂·武士道列传》（Shinsetsu Samurai Spirits Bushidou Retsuden）

开发商: SNK | 发售年份: 1997 | 涉及平台: NGCD, PS1, SAT

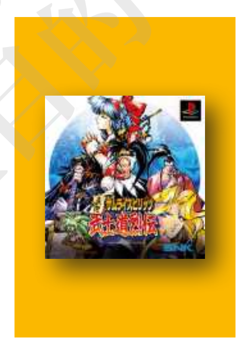
SNK 的格斗游戏以其有趣的角色和相对复杂的情感纠葛而闻名，，尽管这些几乎都没有在游戏本身中体现出来。因此，SNK开发了一款以他们旗下热门游戏系列之一《侍魂》（Samurai Shodown）为蓝本开发了一款 RPG。游戏故事发生在架空的封建主义日本世界观中，你可以从六个角色中选择一个作为主角——他们分别是长发剑客霸王丸（Haohmaru）、他的宿敌幻十郎（Genjuro）、自然守护者娜可露露（Nakoruru）、猫女查姆查姆（Cham Cham）、悲情英雄橘右京（Ukyo）以及美国忍者加尔福特（Galford）——每个角色都有专属的序章故事，但他们最终都会在两个主线章节中产生交集，而每个章节都对应了最初两作《侍魂》的剧情。而途中其他的主角也会加入到你的队伍中，除了强过头的幻十郎，而他他(大多数时候)都是一个人战斗。

游戏的战斗系统基本上就是《最终幻想》（Final Fantasy）和《侍魂》混合版本，甚至还有一个类似 ATB 系统的速度槽。类似原版街机游戏，角色在受到攻击时会积累愤怒值，增加他们的伤害输出。特殊的招式则需要通过指令搓招来执行的，但很快变回让人厌烦，毕竟从菜单中选择它们会更容易。虽然华丽的像素图，以及与这些令人敬畏的角色互动



的能力，使游戏值得一玩，但长时间的加载时间却阻碍了游戏的发展。

游戏最先登录的是 NEOGEO CD 平台，后来又移植到了世嘉土星和 PlayStation 主机上，NEOGEO CD 版中包含了一个关于绯雨闲丸（Shizumaru）的额外章节，PlayStation移植版中多了一些关于配角的故事，而土星版本则为各种角色提供了额外的采访模式。不过没有一版推出过英文版。



NEOGEO CD 上的独占游戏很少，《真说侍魂·武士道列传》（真説サムライスピリッツ 武士道烈伝）便是其中之一。

《龙士传说》（Zill O’ ll）

开发商: Koei | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PS2, PSP

在 32 位机时代， JRPG 在西方世界被与《最终幻想7》（Final Fantasy VII）等游戏画上了等号。所以很不幸的是，Koei 的《龙士传说》（Zill O’ ll）这样一款风格与此迥然不同的游戏也就因此没有推出英文本土化版本。游戏一开始，你可以为你的角色创建一个名字，游戏提供了一个预设的模板情景，让你可以立即访问游戏世界中的几乎任何区域，并根据你接下的任务类型，在主线故事中设置不同的路线。(有些路线还会限定主角的性别)。当你在游戏中冒险时，时间会自动流逝，而各种故事和事件也会实时发生，比如贵族之间的战争，不过本作的主线故事还是集中在关于即将苏醒的毁灭魔龙身上。你也可以通过收集和装备灵魂来定制你的角色，也就是角色的职业。尽管游戏采用了典型的回合制战斗系统，但它看起来和感觉上更像是一款西方 RPG 游戏，因为它发生在一个类似欧洲的大陆上，而且游戏的美术是由以《巫术》（Wizardry）系列闻名的幻想艺术家末弥纯设计的，这与典型的日本漫画风格非常不同。

游戏最初在 PlayStation 平台上发布，后来在 PlayStation 2 又推出了一款名为《龙士传说 无限》（Zill O’ ll Infinite）的增强版，之后又移



植到了 PSP 掌机上。每次迭代都添加了更多场景、可玩角色和结局，使游戏体验比大多数 RPG 更具重玩性。这一切都相当复杂，而且这种雄心勃勃的产品通常存在平衡和技术问题，但它的优点大于缺点。

系列距今最近的续作是 PlayStation 3 上的《三位一体：龙士传说》（Trinity: Souls of Zill O’ ll），虽然使用的是同一个世界观，但该作实际上是一款类《三国无双》风格的动作游戏，与前作几乎没有任何共同之处。



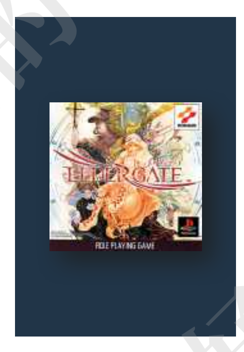
Koei 主营的是模拟经营类的游戏，但他们偶尔也会发行 RPG 游戏，就比如《龙士传说》。

《亘古之门》（Elder Gate）

开发商: Konami | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

罗塞尔（Rosel）和埃尔多拉（Eldora）这一对双生世界共享着共同的能量流，但某些事情导致它们失去了平衡。随着罗塞尔的消失，作为连接两者的大门的守护者，男孩菲特（Feat）决定前往埃尔多拉将一切恢复如初。然而，每次他走进大门，他所到达的世界都是完全不同的。虽然随机生成是“Rogue-likes”游戏的标配，但在本作中，包括大地图、城镇、地下城，甚至角色在内的一切都是随机的。除了寻找更多的大门，你还可以寻找八种元素石，这些元素石可以用来创造新的技能或制作武器。玩家必须通过几个场景关卡才能通关，虽然菲特的经验等级会在进入新关卡时重置，但他仍能保留自己的装备。





《亘古之门》（Elder Gate）基本上是一款80年代风格的RPG，让人联想到 SystemSoft 的《妖精物语》（Tir Na Nog），不过是 PS1 JRPG 风格的。游戏的吸引力在于探索和道具收集，具有无限的可能性，不过故事性却很低。然而，本作中程序生成往往会创造出带有许多死胡同的区域，所以玩家需要花费大量时间在缓慢的随机回合制战斗中摸索。如果少一点乏味，多一点风格，它本可以成为一部经典

游戏幕后却是也有一些行业名人的身影，《恶魔城》（Castlevania）系列制作人五十岚孝司是本作的制作人，而音乐是由作曲家山根美智留贡献的，尽管这不是她最好的作品。奇幻艺术家田口顺子（Junko Taguchi）的角色设计非常棒，但是游戏的建模并不能很好地展现其特色，整体视觉效果也很无趣。

主要依靠随机生成内容的游戏需要通过精心的设计和具有创造性的算法才能打造出有趣的内容，不幸的是，《亘古之门》在这方面有所欠缺。

《伦敦精灵探侦团》（London Seirei Tanteidan）

开发商: Unit | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《伦敦精灵探侦团》（London Seirei Tanteidan）的故事发生在以蒸汽机作为工业化动力的 19 世纪。你控制着一个 10 岁的小男孩，他是世界著名侦探约翰·埃弗雷特·米莱斯（John Everett Millais）的徒弟。这款游戏可不仅仅是翻版的《福尔摩斯》，因为游戏中有着诸如幽灵和电子人等奇幻设定。偶尔也会有其他角色加入到玩家队伍中，包括学者12岁的女儿爱丽丝（Aries）和通灵侦探维吉尔（Virgil）。

游戏世界观是本作中最有趣的部分，精致的 2D 背景和角色精灵图描绘了一个在日本电子游戏中不常见的时期。大多数地下城都是小巷和下水道之类的地方，尽管有超自然的元素，但还是有着基于现实的原型。敌人是像蝙蝠和下水道老鼠这样的害虫，所有任务的奖励都是由团队大厅支付，这是米莱斯执行任务的前哨基地。《假面骑士》改编游戏的怪物设计师韮泽靖为本作带来了一系列可以在战斗中召唤的精灵形象。





可惜的是，这款游戏在其他部分的设计仍有所欠缺。在呈现为网格棋盘状的战斗场景中，玩家不能直接控制角色，他们会自动跟随目标走向敌人。战斗设计没有什么太大问题(除了只能上场三名角色之外)，但是随机遭遇率相当高。游戏中包含 20 个章节，但可能是因为本作剧情由 11 个作者署名共同创作，所以各章故事间存在着许多前后矛盾的地方。即使最终结果有些混乱，但仅就背景而言，它还是很有趣的。

这个独特且吸引人的 PS1 RPG 将游戏战斗背景设定在了 19 世纪的英格兰。

《火星物语》（Kasei Monogatari）

Developer: Japan Vistec | Released: 1998 | Platform(s): PS1

《火星物语》（Kasei Monogatari）最初是一部由广井王子主持（有听众参与）的广播剧，此人是《天外魔境》（Tengai Makyou）和《樱花大战》（Sakura Wars）系列的主创之一。整个故事发生在火星上，而本作中的火星也不是通常情况下尘土飞扬的红色行星，而是繁华的城镇，居住着许多不同种族的人。在这个世界上，人们在其 12 岁之前会一直被以代号称呼，而在此之后他们会经历一个命名仪式。11 岁的男主“男孩 A”（Boy A），和他的朋友们(包括一个长得像鸟的男孩和一个多腿的外星人)一起去历险，但他们最终用了 30 集穿越各种不同的区域，历经了大大小小各种冒险。这款游戏便是根据广播剧的前几集进行的改编，每一集都穿插着一些以人物为主角的小传。

由插画师水玉萤之丞（Keinojou Mizutama）设计的角色美术在经过可爱的 3D 模型化后，获得非常迷人的视觉效果。包括原广播剧旁白在内，本作配音占比极高。由于这是一款面向儿童的游戏，因此难度相当亲民，本作虽然有着需要你在特定房间中完成某些任务的设定，但游戏会提供一个大箭头来为你指明正确的方向。在游戏大地图上角色旅行呈现为一种棋盘游戏的感觉，角色基于指针前进。游戏的战斗也十分有意思，因为你可以命令你的角色在战场上四处走动，捡起并投掷各种东西，包括其他战士。游戏中还有许多迷你游戏。暖心的故事和令人愉悦的美感，让非日本读者很容易欣赏。





水玉萤之丞的画风即便在低面数模型的表现下仍相当有魅力。

《玛丽卡：真实的世界》（Marica: Shinjitsu no Sekai）

开发商: Feycraft | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SAT

《玛丽卡：真实的世界》（Marica: Shinjitsu no Sekai）单看封面上的动漫少女和十八禁的标签很容易让人看成是一款黄色游戏。但其本质上是一款有着类似上世纪 90 年代动画 OVA 质感的恐怖题材 ARPG。主角神崎玛丽卡（Marica Kanzaki）在日本过着平凡的生活，直到她遇到了一个垂死的变种人，这个变种人来自一个名为“真实派系”（Faction of True）的神秘组织，该组织正在对人类进行实验，以开辟的进化之路。他给了她一张包含他们重要秘密的磁盘，但组织的刺客很快就找到了她。走投无路的她发现了自己体内的一种精神力量，她用这种力量进行反击，并调查了这个阴暗的组织。不过，她并不孤单——还有另外两个拥有不同超能力的女孩加入了她的行列，她们是时尚少女金本明（Akira Kanemoto）和来自上流社会的户藤名（Kaname Todo），以及电视上提供支持的伪超能力者八木信长（Nobunaga Yakimaki）。

得益于采用了全配音的对话和人物的全屏立绘，本作有着大量扣人心弦的演出桥段。战斗桥段的处理方式也与此相似，每当有人攻击或受到伤害时，就会显示插图。游戏整体也类似与《天外魔境 4》（Tengai Makyou: The Apocalypse IV），因为它是土星主机上为数不多的纯 2D RPG 之一，并且完全依赖于动画。然而，作为一款RPG，游戏的内容可谓相当简陋。全程采用线性的流程设计并且流程长度也不是很长，而且你需要花很多时间听角色说话。因此，它更像是一款冒险游戏，只是碰巧包含了一些 RPG 元素。尽管如此，这个故事还是很有趣，在日本被认为是一部经典作品，并被视为一部多媒体小说。





大多数 32 位时代的 RPG 都会使用一些 3D 元素，所以看到少数纯 2D 的游戏挺有意思的。

《黄金国之门》（El Dorado Gate）

开发商: Capcom | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC

《黄金国之门》（El Dorado Gate）是 Capcom 在分章销售游戏领域的一次尝试。这是一款包含了众多角色的 RPG，该作每隔两个月便会发售包含新一卷内容的光盘，所以单张光盘的零售价较低，每盘只要 2800 日元（相当于 1999 年的 25 美元）。每卷故事都包含了两到三个篇章，每章的通关时间都在几个小时左右。游戏一共发售了 7 卷，但《黄金国之门》的过早腰斩也意味着该作故事最终早早以一种不尽如人意的方式结束。虽然单卷游戏看起来很便宜，但购买全部七卷将花费近 200 美元。

至于游戏本身，它们都是相当标准的 JRPG，不过是有着庞大的角色阵容和故事情节罢了。游戏总共有 12 名主角，他们每人都背负着自己的使命，并且都被卷入到迪奥斯（Dios）和拉吉恩（Radia）这两位神明的斗争中。其中有着许多著名的角色——老旧的机器人伊恩（Ein）；失去双亲的盗贼少女拉蒂亚（Radia）；失忆的妇人帕梅拉（Pamela）；以及骑摩托车的治安维持团成员拉多（Lado）。游戏中角色无法升级，但可以升级装备，玩家也可以通过组合魔法石来释放咒语。游戏战斗画面呈现以一种低分辨率的 2D 画面，但看起来效果不错，很像是 Capcom 在 PS1 早期的《龙战士》系列，而第一人称视角的战场背景使用了著名艺术家天野喜孝的高清插画，他也负责本作游戏的封面美术。但呈现出的结果有一种不协调的感觉。在日本，这些游戏只能说是小姐的心丫鬟的命，Capcom 甚至连将它们翻译成英文版的耐心都没有。





《黄金国之门》是一款采用分章节销售方式的游戏，但并未取得成功。

《精神战记》（DeSpiria）

开发商: Dennou Eizou Seisakusho | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC

《精神战记》（DeSpiria）是 Dreamcast 主机上为数不多的 RPG 之一，该作由 Dennou Eizou Seisakusho 开发，该公司之前曾参与过 PlayStation 上的第一人称恐怖游戏《黑暗弥赛亚》（Dark Messiah）（又名《Hell Night》）的开发。该作由 Atlus 发行，虽然从技术上讲它不是属于他们家《真女神转生》系列的一部分，但二者给人的气质无异。

故事发生在 2070 年，由于一场名为“史诗战争”（Psalm War）的爆发，大部分人类要么死于战争要么发生变异。女主角是一名叫做阿伦勒瓦伦汀（Allure Valentine）的年轻女子，她作为刺客所隶属的名为名为“教会”的组织力图积极重建地球。当她乘坐的火车脱轨时，她的任务开始状况百出，除了她之外几乎所有人都死了。然而她也恰好拥有着潜入人们的思想或读取周遭残余精神力量的能力，以便让她获得信息和解决难题。

这是一款类似于早期的 CD-ROM 游戏《第七访客》（The 7th Guest）的第一人称冒险游戏，并且其中有着大量的动画过场。当触发战斗时，主角会召唤有着与《真女神转生》系列中恶魔类似性质的心灵生物。与经典的火、风、土、水等元素不同，本作中角色攻击是基于爱、愤怒和怨恨等情感属性，而防御性能是由附着在主角大脑周围的寄生物类型决定的。

游戏画面采用了全 CG 渲染效果，以此造成的恐怖谷效应反倒为整体效果推波助澜，给游戏带来了一种特别独特的恐怖赛博朋克质感。这种氛围使《精神战记》成为那个时代最具视觉冲击力的 RPG 之一。





《精神战记》很有可能是《真女神转生》系列的衍生作品，但它没有借用这个标签，这确实令人惊讶。

《魔王与我》（Okage: Shadow King）

开发商: Sony/Zener Works | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS2, PS4

《魔王与我》（Okage: Shadow King，在日语中被称为“Boku”或“The Demon Lord and Me”）是一款非常受欢迎的 PS2 早期 RPG。你控制着一个名叫艾瑞（Ari）的男孩，他的妹妹遭受诅咒变得只会说儿童黑话（Pig Latin）；为了拯救妹妹，艾瑞与一个名叫斯坦利・希哈特・特立尼达十四世(Stanley Hihat Trinidad XIV，简称“斯坦”)的魔王达成了协议，允许他附身在艾瑞身上。虽然魔王斯坦自己有着征服世界的伟大计划，但怎奈何艾瑞既不是特别令人畏惧有没有太强的力量，所以这对搭档更多时候是成事不足败事有余。因此，斯坦开始了一段重新获得失去的力量的旅程，这样他就可以成为他所希望的可怕的领袖。

这是一款有趣的搞笑游戏。艾瑞是一个沉默型的主角，但有许多不同效果的有趣对话选项可供玩家选择。游戏中人类角色的建模都是细胳膊大脑袋，就像是从蒂姆・伯顿(Tim Burton)电影里走出来的一样，而魔王斯坦看起来压根就是一个特别有趣的万圣节小装饰。哪怕这是一款无论画面还是质感都是 PS2 早期水平的游戏，但游戏的美术还是相当不错的。

只可惜游戏表现相当平庸。游戏全程只有两个战斗角色，战斗就像是简化版的《最终幻想》



（Final Fantasy，就是那种带有 ATB 式的战斗系统）。游戏也有一些专属的小创新，像是共享的特殊攻击行动点数；斯坦会在战斗开始前突然出现，让你选择是施展一次侮辱（如果符合他心意的话，这将是一次强而有力的攻击）或是被一种名为“税收”（Tax）的负面状态缠身，该状态会减少战斗结束后你所获得的金钱。显然，这款游戏面向的是更广泛的用户，而不仅仅是普通的RPG粉丝，他们可能会发现这种新鲜感很快就会消失。尽管如此，这仍然是一次有趣而迷人的小冒险。



在这个早期的 PS2 RPG 中，影子魔王斯坦被证明是一个有趣的伙伴。

《瞬时幻想曲》（Ephemeral Fantasia）

开发商: Konami | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS2

在《瞬时幻想曲》（Ephemeral Fantasia）中，你所扮演的音乐家（大盗）摩尔斯（Mouse）和他会说话的吉他帕尔提莫（Pattimo）被邀请到潘多雷（Pandule）岛谱写一曲婚礼进行曲。然而，你很快变察觉到新郎西奥佩尔佩洛斯（Xelpherpolis），其实就是将小岛困在时间循环中的大恶人。所以你必须要一遍又一遍度过重复的五天时间，让岛上居民逐渐意识到自己正身处于这座监牢当中并加入到你的战斗中。

这款游戏的设定有点过于接近《塞尔达传说：魔吉拉的假面》（he Legend of Zelda: Majora’s Mask），不过游戏玩法有所不同。它仍然像一款标准的 JRPG，带有《最终幻想》中的回合制战斗系统，且对 ATB 系统进行了些许改动，所以不同的指令动作的 CD 时间也有所不同。此外，在常见的迷你游戏中，有一款以音乐为主题的游戏的原型是 Konami 的节奏游戏《吉他高手》（Guitar Freaks）。

这款游戏最初是为 Dreamcast 主机设计的，因此作为 PlayStation 2 的早期游戏，它在技术上明显落后，特别是在区域之间有着漫长加载时间。但更大的问题是，游戏的设计过于开发。因为游戏内时间是实时进行的，所有事情都会根据既定



的时间表发生，所以如果没有向导，我们很难弄清楚该怎么做。此外，如果您错过了一个事件，则必须等到下一个循环才能再次到触发它。游戏舞台所处的岛屿相当的大，经常在岛上跋涉是很麻烦的。虽然你可以在快速跳过过场动画，但游戏确实需要一种加速时间和快速旅行的方法，因为这最终会变得非常乏味。虽然岛上的气氛令人愉快，但除了新奇之外，青少年风格的故事并没有让游戏变得有价值。



这款早期的 PS2 RPG 游戏因其技术问题而受到评论家的抨击，但其中隐藏着一款有趣的游戏。

《赎罪》（Tsugunai: Atonement）

开发商: Cattle Call | 发售年份: 2001 | 涉及平台: PS2

在《赎罪》（Tsugunai：Atonement）中玩家将要控制一名叫做雷泽（Reise）的雇佣兵，而他的任务是要去盗取一个叫做“秘之宝珠”（Treasure Orb）的神器。只不过其本身带有诅咒的能力，致使雷泽灵魂被剥离了他的肉体；他仍然能感知到周围的世界，但他不能与任何东西互动，他的肉体也处于昏迷状态。他能做的就是暂时占有别人的身体，用他的力量来帮助他们，从而赎罪。

游戏围绕着雷泽所要探索的小渔村的居民的故事，总共提供了 35 个任务，不过并非所有任务都涉及战斗。对于那些喜欢这部分内容的玩家来说，《赎罪》有着一个独特的战斗系统，在这个系统中你只能控制一个作战单位。正如以往大多数游戏一样，本作攻击是通过从菜单中选择命令来完成的，但是当涉及到防御时，你可以使用四个按钮来控制不同的能力——你可以格挡、闪避、反击或吸收攻击，但前提是你需要优先提升你的攻击计量槽。因进行以上防御动作需要消耗该能量，所以执行每种动作的奖励与风险是并存的，不过游戏的战斗节奏非常慢。。如果你设法佩戴了各种护身符，你可以在战斗中召唤一个友方生物，尽管你不能直接控制它们。





俯身是《赎罪》这款游戏的核心设计理念，但该设定实际上也不过是游戏宏伟配乐的配菜罢了。

《赎罪》是最早一在 PlayStation 2 上发布的 JRPG 之一。从技术角度来看，它的视觉效果比最初的 PlayStation 要好得多，但看起来仍然很平淡。游戏世界几乎完全局限于村庄及其周边零星区域，所以游戏世界不是很大。游戏内光田康典的美妙配乐，听起来像是他最著名的两款作品《异度装甲》（Xenogears）和《超时空之轮》（Chrono Cross）主题曲的混合版。原声专辑《An Cinniùint》本身就值得拥有，哪怕它来自于一款中等水平的游戏。

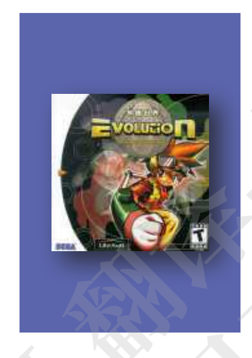
《神机世界》（Evolution）（系列）

开发商: Sting | 发售年份: 1999 | 涉及平台: DS, GC, NGPC

每个主机平台上早期都会有一款赶鸭子上架匆忙推出的 RPG，在 Dreamcast 主机上的这款游戏便是《神机世界》（Sting’s Evolution）。主角麦格兰彻尔（Mag Launcher）是一名寻宝猎人，他和林格尔加农（Linear Cannon）、柴尔盖恩（Chain Gun）和加奈德（Gre Nade）等同样以武器作为名字的角色一同探索遗迹来寻找宝物。这些地下城都是随机的，所以除了探索和战斗，游戏中几乎没有其他内容。Q 版的角色很迷人，但简陋的场景完全耗尽了游戏可能拥有的任何潜在魅力。战斗也是十分常见的那种，不过敌人和我方成员在战斗中可以转换到三个不同的位置，这会改变你可以造成或接受的伤害，以及你在回合序列中的行动顺序。角色拥有许多不同的能力，这些能力可以通过从战斗中获得的点数来解锁，但战斗仍然只是一件苦差事。

游戏后来也推出了续作，其中包含一个更具野心的故事，不过游戏核心设计几乎没变。尽管游戏中依然提供了可探索的随机迷宫，但本作改回预先设计的迷宫变得更有趣了。这两款游戏后来被翻译成了《Evolution Worlds》并在 NGC 上发售，然而其中初代游戏的内容惨遭阉割，原本的五个地下城被缩减到了两个。欧美版本也有英语配音，而最初的 Dreamcast 版本只有日语配音。初代游戏后来改名为《机神世界：永恒迷宫》（Evolution: Eternal Dungeons）被移植到了 NEOGEO Pocket Color 上，二者内容基本相同，不过移植版变为了 2D 游戏，并且使用了预先设计的迷宫替代了原版中的随机生成。





这款 Dreamcast RPG 系列主要专注于地牢爬行，并没有将其发展成任何有趣的内容。



《蓝龙》（Blue Dragon）

开发商: Mistwalker/Artoon | 发售年份: 2006 | 涉及平台: DS, X360

当第一代的 Xbox 在日本惨遭滑铁卢后，微软尽了最大努力让这个国家关注该主机的继任者——Xbox 360。它最初的主要尝试之一是起草 Mistwalker 计划，Mistwalker 是由《最终幻想》（Final Fantasy）系列的缔造者之一的坂口博信(Hironobu Sakaguchi)所创建的开发工作室。他们的第一个项目是与开发商 Artoon 合作，请来漫画家鸟山明和作曲家植松伸夫两位大神共同打造了一款经典风格的 JRPG《蓝龙》（Blue Dragon）。

游戏发生在一个常年被神秘的紫色浓雾笼罩的世界中，一个来自塔尔塔村（Talta）的三人组——修（Shu）、古罗（Jiro），克露可（Kluke）——一同追捕反派奈那（Nene），却被对方立刻秒杀。但在他们失败后，他们获得了蓝色的阴影，这赋予了他们更强大的力量。他们与恶魔少年玛鲁玛洛（Marumaro）和女剑士左拉（Zola）为了彻底击败奈那一同开始了大冒险。

一切都是为了吸引日本玩家怀旧情结的《蓝龙》（Blue Dragon）的成分相当复杂。大多数敌人的设计很像《勇者斗恶龙》（Dragon Quest），角色召唤影子的动画很容易让人想起《龙珠 Z》（Dragon Ball Z），而游戏对便便的痴迷也让人联想到鸟山明早期的漫画《阿拉蕾》（Dr. Slump）。与此同时，本作战斗系统感觉上很像《最终幻想 X》（Final Fantasy X），战斗时画面中会有一个显示每回合行动顺序的队列，指示战斗人员何时可以采取行动。而本作中做出的变化是，可以让玩家通过对应按键来控制角色的影子，以便让行其他角色，不过可以给当前角色的攻击提供额外的加成。本作的角色职业和能力培养系统也非常类似《最终幻想 5》的职业系统，只是少了五个角色对应职业的服装设计。游戏没有采用随机遇敌设定，取而代之的是可见的遭遇战。游戏的默认难度太过简单，

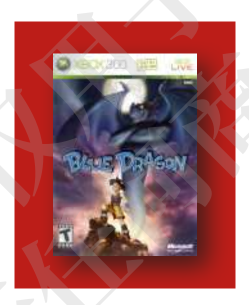


不过玩家可以通过免费的 DLC 获得更困难的关卡。

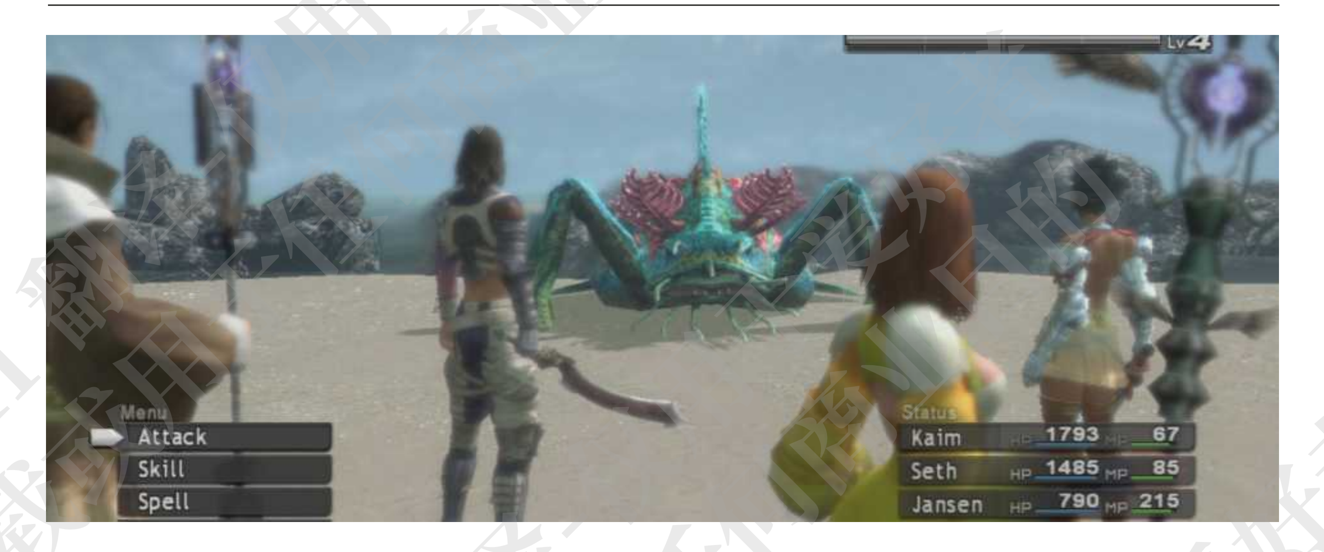
作为一款早期的 Xbox 360 游戏，游戏的画面表现力并不好，所有内容都有严重的景深模糊。角色模型很好——战斗中成员的特写镜头很不错——虽然场景设计很吸引人，但关卡布局相当乏味。战斗部分也会出现画面掉帧和撕裂的问题，不过在向后兼容的 Xbox One 版本中这种情况得到了缓解。

这款游戏成功地吸引了日本玩家，而它在北美和欧洲不太受欢迎，因为那里的用户看到游戏画风就想当然的认为这是一款抄袭《超时空之轮》（Chrono Trigger）的游戏。游戏简单明了的故事和塑造过于直白的角色直接把人带回了早些年间，给人的感觉更像是一款只是采用了更现代的技术的 8 位机时代末期或 16 位机早期的 JRPG，如果说西方玩家对这款游戏还能有什么印象的话，那可能就是老式金属乐（Deep Purple）歌手伊安・吉连（Ian Gillan）演唱的 BOSS 战主题曲《永恒无间》（Eternity），毕竟那可是他巅峰时期的嗓子。

系列后来推出了在 NDS 上推出两款续作，其中一款是即时战略游戏，另一款是动作RPG。游戏动画加漫画的推广模式也对本作起到了很大作用。



《蓝龙》是一款面向 **Xbox 360** 的早期 **JRPG** 游戏，但现在它却因为其相当嗨的 **BOSS** 战斗主题而广为人知。



《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）

开发商: Mistwalker/Feelplus | 发售年份: 2007 | 涉及平台: X360

作为 Mistwalker 和微软为迎合日本玩家而推出的另一款游戏，他们在《蓝龙》（Blue Dragon）之后不就便又推出了《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）。这是另外一款更接近现代《最终幻想》（Final Fantasy）系列风格的 RPG。

故事发生在一个正在经历魔法工业革命的世界，随着技术的发展，交通、通讯和武器装备都得到了发展。随着这些社会进步而来的却是格特兹（Gohtza）和乌鲁拉（Uhra）两国陷入到长久的战争中。游戏故事的核心是一群长生不老的人，其中就包括了主角，最近失去记忆的佣兵凯姆·阿尔戈纳（Kaim Argonar,）。他开始了一项调查神秘流星袭击的任务，同时试图拼凑他失去的过去。

游戏的背景设定很有意思，但由于游戏仅聚焦于这些角色生活的一小部分，所以他们的历史是通过一系列名为“千年之梦”（A Thousand Years of Dreams）的短篇故事来充实的。这些故事完全以文字的形式呈现，只配上了一些模糊的图像和背景音乐。其中大部分都很精彩，也有不少令人揪心;虽然故事风格仍然是 JPRG 那一套，但这些故事的的写作质量比实际游戏中的内容要好得多。唯一的例外是小丑魔术师詹森(Jansen)，他讽刺的旁白与凯姆的厌世形成了令人欢迎的对比。作为游戏中为数不多的凡人团队成员之一，他比其他演员更接地气，再加上他的对话和英语配音共同塑造了这个搞笑角色，这在日本 RPG 中实属罕见。

游戏战斗系统与《最终幻想 10》（Final Fantasy X）非常相似，都是基于回合制的战斗和回合队列。当执行大多数攻击时，会有一个战斗人员向敌人奔跑的简短动画(带有一个特写镜头，很像是《战争机器》中的“roadie run”），，以及一个短时间挑战，如果成功可以获得额外的伤害。奇怪的是，这些设定上不死的角色在战斗中与凡人角色并没有太大的不同:他们只是稍微强壮一点。然而，他们可以通过技能链接系统从他们的凡人朋友那里学习任何技能。处于防守状态时也可以消耗前排角色的 HP 来为后排角色提供防御。



和《蓝龙》一样，本作的配乐依旧是由植松伸夫负责并且大部分都很出色。在他的职业生涯的这个阶段，他显然更倾向于一种在 BOSS 战主题曲的使用夸张曲风，在最终战斗的曲调中甚至插入了一段有点可笑的日本说唱。本作的角色设计由知名漫画《浪客行》的作者井上雄彦负责，因此使得《失落的奥德赛》在模仿《最终幻想》的基础上有了更鲜明的特色。这款游戏的主要缺点是它的加载时间太长，再加上有些拖沓的战斗，让游戏整体节奏过慢。考虑到《最终幻想》系列在第十作之后的发展方向，这款游戏对于那些期待更传统内容的玩家来说或许是个不错的选择。



如果做出一些微小的改变，《失落的奥德赛》就很有可能成为《最终幻想》系列的一部分。



《欧普纳大冒险》（Opoona）

开发商: Koei/Artepiazza/Cattle Call | 发售年份: 2007 | 涉及平台: WII

在《欧普纳大冒险》（Opoona）中，你将扮演提扎斯（Tizians）一族的成员，该种族同时也是保护宇宙的宇宙卫队的一部分。他们拥有并可以使用一种神奇的能量，这种能量以小球体的形式漂浮在他们的头顶上，被称为“波波能量”（Bon-Bon）。你和你的家人为了度假，开始了穿越银河系的旅程并来到了一颗名为蓝多（Landroll）的星球，可一场意外事故致使你的飞船坠毁在星球表面。你安全醒来，但与其家人分离。之后你以当地人的身份马上被学校录取并任命成为了一名守护者。

《欧普纳大冒险》宣称自己是一款“生活式RPG”，这里的“生活式”指的是其游戏本身休闲属性和你的角色承担各种工作的能力。官僚主义在蓝多星的社会文化中根深蒂固，所以要想做任何事情，你都需要获得许可证。玩家需要在故事中前进，访问其他城市寻找你的家人，或者提升你作为怪物猎手的职业技能。然而这些事项都是可选的。在游戏过程中，你可以进入服务行业，从快餐店收银员开始做起，逐渐晋升为酒店老板;你可以成为渔夫、矿工和农民;你可以加入偶像团体跳舞;学会弹尤克里里;或者用你的“波波能量”成为一个算命先生;再或者从事看门人、快递员或侦探等工作。整个蓝多星的世界观设定非常完善，这要归功于其精心制作的背景故事和清晰的文化交流，这无疑是游戏的最大亮点。崎元仁的作曲将管弦乐队和合成器风格完美结合，给人一种清新的未来感。

在游戏的“动态波波能量战斗系统”（Active Bon-Bon Battle）中，玩家仍然需要花费大量时间进行战斗。就像以《最终幻想》的 ATB 系统一样，该系统也是实时进行中的。当轮到你的角色回合时，你可以按住摇杆来增加“波波能量”的威力，短时间内的蓄能虽然威力更弱，但可以让缩短我方每回合间的间隔。你还需要注意敌人的行动，



因为如果他们来攻击，可能会导致你的蓄能失败，或者是在恰当的时机用“波波能力”反弹敌人的攻击。你也可以用不同的方式定制你的“波波能力”。

唉，这个游戏本身成了它似乎在取笑的官僚主义的牺牲品。这款游戏的大部分内容都涉及到通过重复的支线任务获得授权。开放设计的托肯镇（Tokione）如此之大，以至于很难导航;再加上几乎毫无用处的地图和经常颠三倒四的镜头，游戏的前期部分非常劝退。

这款游戏在日本遭遇惨败，不仅是因为和《超级马力欧银河》（Super Mario Galaxy）发售日撞车，毕竟它在北美的表现也好不到哪里去。几乎所有人都批评它的“费雪普莱斯玩具”（Fisher-Price-like）式的角色设计，给人一种儿童游戏的印象。《欧普纳大冒险》当然有它的问题，但它迷人的氛围和世界的构建使它成为一个经典的冷门佳作。



虽然从任何标准来看，《欧普纳大冒险》都远未取得成功，但它仍收获了一小部分忠实粉丝。



《最后的故事》（The Last Story）

开发商: Mistwalker/AQ Interactive | 发售年份: 2011 | 涉及平台: WII

你将在《最后的故事》（The Last Story）扮演主角艾鲁扎（Zael），他是一名在鲁利岛（Lazulis）上工作的雇佣兵。他遇到了一个神秘的女人，没想到是正饱受包办婚姻困扰的贵妇卡莉斯塔夫人（Lady Calista）。但在婚礼举行之前，宴会被古拉克人（Gurak）破坏了，他们是一个长期流亡的种族，现在他们要夺回本属于他们的东西。

接下来就是一个相当标准的线性流程，其中艾鲁扎使用他的特殊能力进行反击，不过这一切都做得很好。他的雇佣兵同伴是一群多样化的、讨人喜欢的人，比如好斗的、满嘴脏话的赛琳（Syrenne）和讨女人喜欢的加鲁卡（Lowell），虽然叙事拖沓，但一路来发生时各种笑料使这一切都是值得的。本作的画面效果也为当时常见的奇幻世界设定提供了一个全新的风向，该作也是 Wii 主机上画面最好的游戏之一，尽管它的色调柔和，画面效果过曝，但其仍是那个时代最经典的游戏之一。

实际上《最后的故事》可以被描述为一款 JRPG 版《战争机器》。玩家只能直接控制艾鲁扎，团队中的其他成员只能与他并肩作战。当他被引导向敌人时，他会自动攻击，他也可以躲在掩体后面突然发动更强的攻击或是进行格挡、闪避、用弓弩射击等动作。此外主角还有一项名为“目光吸引”（Gathering）的技能，该技能发动时将会吸引所有敌人的火力，但可以给同伴下达更多的指令。在这款游戏中没有任何随机遭遇战或垃圾怪，，因为大多数场景都是针对其所在地区量身定制的，你可以在其中进行破坏场景物品以便更容易地击败敌人。虽然游戏整体难度不高，但胜在节奏快且有趣，没有以往 RPG 中的重复内容，更像是有着类似战斗系统的《最终幻想 12》（Final Fantasy XII）和《异度神剑》（Xenoblade）的平替。

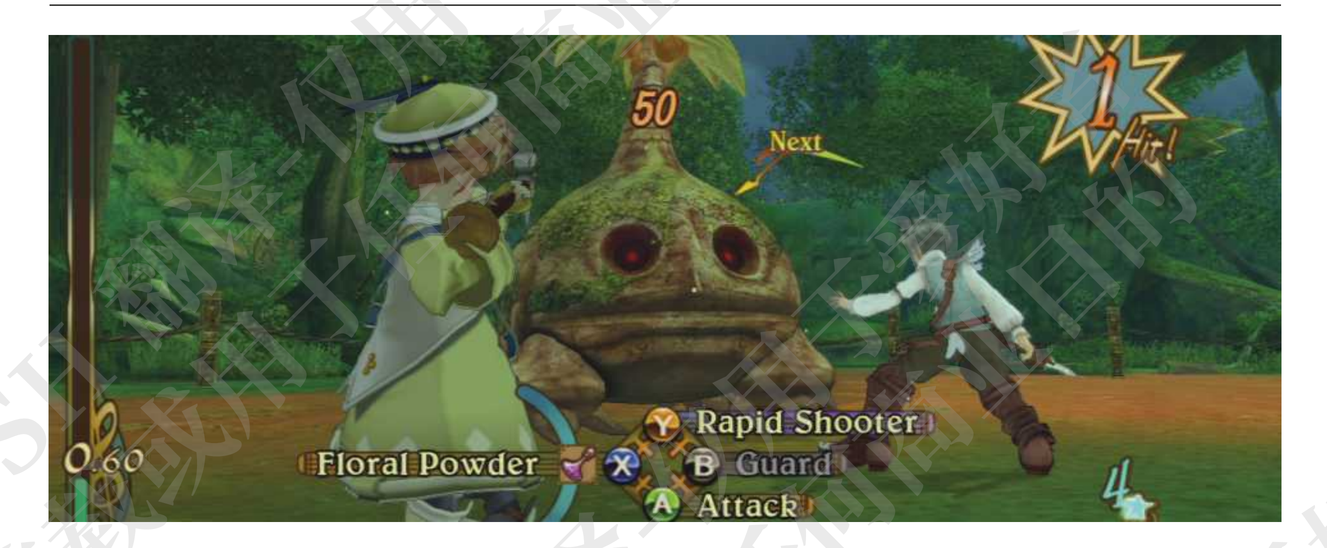


游戏全流程采用线性设计，你会被引导着从一个章节走到另一个章节，不过你也可以利用游戏中的一些间隙四处探索并完成支线任务。这款游戏的剧情也不是很长，初次通关大约需要 20 个小时，游戏世界也不是很大，只有一个城镇和几个地下城。但比起《最终幻想 10》和《最终幻想 13》，这款游戏还真就算不上太线性。

这款游戏是由坂口博信(Hironobu Sakaguchi)运营的工作室 Mistwalker 制作的，同时也当初“降雨行动”（Operation Rainfall）所涉及的三款游戏之一，与 Mistwalker 的《蓝龙》（Mistwalker）和《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）这两款传统 JRPG 游戏相比，《最后的故事》更多地受到了现代游戏的启发，感觉也不那么生硬。这也是坂口自16位时代的《最终幻想 5》(他担任其他作品的制作人)以来执导的第一款游戏，它确实感觉像是他的经典作品之一，所以本作本质上是一次新与旧的完美结合。虽然植松伸夫在本作中的配乐与其在《最终幻想》中的成就（甚至与 Mistwalker 的其他作品）不太匹配，但其精心安排的配乐仍然为这款动作游戏提供了令人难忘的氛围。



致力于实现游戏英文本地化的“降雨行动”不得不请求任天堂在北美发行包括本作在内的几款 RPG，虽然这款游戏被《异度神剑》的光环所掩盖，但它确实不应该被遗忘。



《信赖铃音：肖邦之梦》（Eternal Sonata）

开发商: tri-Crescendo | 发售年份: 2007 | 涉及平台: X360, PS3

肖邦是 19 世纪的波兰作曲家，在他 39 岁的时候死于肺结核。Tri-Cresendo 出品的《信赖铃音：肖邦之梦》（Eternal Sonata，在日本该作标题为《Trusty Bell》）几乎完全发生在一个幻想的世界里，这个世界本质上是躺在病床上的肖邦临终前，在脑海里作的一个发烧梦。这这个世界中，他所遇到的各种各样的人物都有着以音乐为主题的名字，像是波卡尔（Polka,）一个被不治之症诅咒的神奇女孩，以及艾阿格雷特（Allegretto）和贝亚特（Beat）兄弟，他们开始了一段被卷入王国间纷争中的大冒险。游戏的八个章节中的每一个都是基于肖邦的一个作品。这款游戏是由 tri-Crescendo 开发的，该公司之前曾为各种 tri-Ace 旗下游戏和《霸天海拓史》（Baten Kaitos）制作音频。

在 Xbox 360 早期 JRPG 热潮的一众产品中，《信赖铃音：肖邦之梦》无疑是画面最好看的游戏之一，其拥有华丽的色彩建筑和茂密的森林供玩家探索。游戏部分配乐中选择也使用了肖邦的作品，但大部分配乐仍是由樱庭统负责的，他把他一贯的前卫摇滚风格换成了更有管弦乐感的风格。虽然这是一款华丽的游戏，但游戏的其他内容就稍显寒酸。这个故事有一种奇怪的、超然的气氛，其中一部分原因是主角肖邦本身就是一个相当无聊的角色，另一部分原因则在于游戏散漫的叙事方式。过场动画这部分尤为糟糕，充满了漫无目的的对话，糟糕的配音，糟心的节奏以及荒谬的情节。最令人震惊的例子是一个持续近 10 分钟的死亡场景，这段动画中有着超长的闪回画面，而这一切只是为了一个刚入队不超过两个小时的配角，所以它完全缺乏情感上的共鸣。之后，在片尾字幕中，这名角色向玩家讲述了拥抱生命的价值。

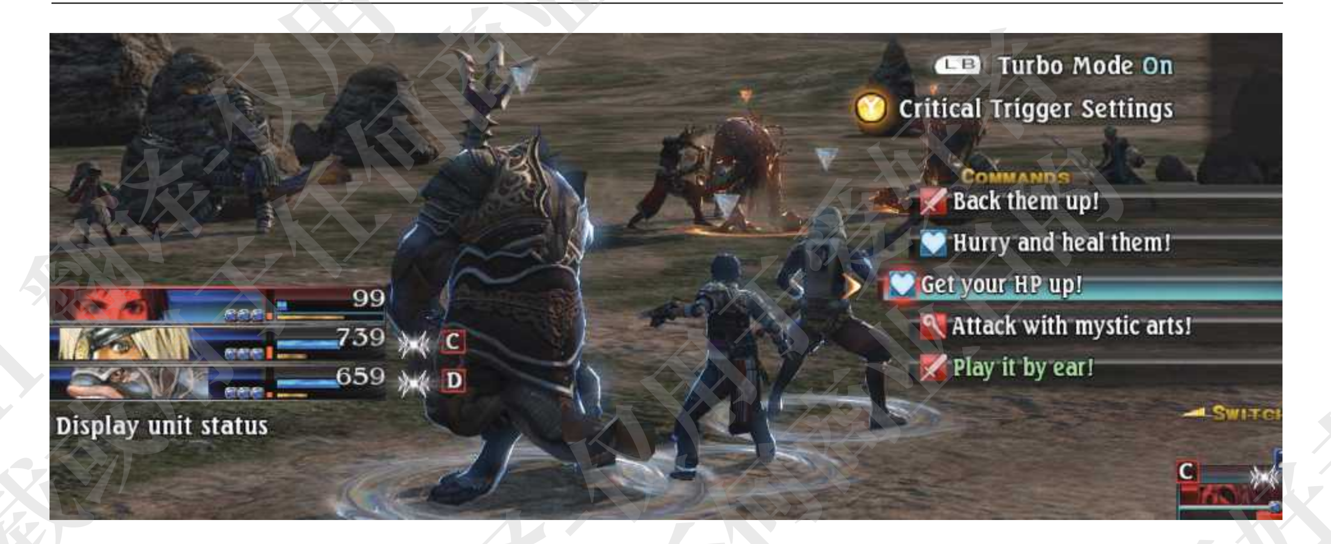




以历史真实存在的古典作曲家的发烧梦作为游戏奇幻世界的基础是一个相当疯狂概念，尽管放在 JRPG 领域中也不过是小巫见大巫。

《信赖铃音：肖邦之梦》的的战斗系统一开始非常有趣。你可以直接控制战场上的每个角色，每次控制一个角色，在进入下一个角色的回合之前，你有 5 秒钟的时间在场地内游走或执行动作。使用常规攻击来建立连击可以提升你的特殊动作。你还需要注意场地上的灯光，因为你的特殊攻击会根据灯光下的影子而发生变化。某些敌人也可以根据他们所站的位置而变形。当敌人攻击你时，如果你在正确的时刻按下按钮，你就可以打断(或反击)敌人的攻击。

最初的 Xbox 360 版赶工痕迹明显，但一年后发布的PlayStation 3版本添加了一些重要内容。在最初的版本中，由于敌人在场地内不会移动位置，战斗很容易就会变得乏味，所以后续版本中会随机他们的初始位置。360 版本也过于简单，而 PlayStation 3 版本则重新平衡了所有内容，反倒使其变得过于困难。该版本确实添加了一大堆额外的过场动画，至少可以帮助原本相当模糊的故事变得有意义。但这一切最终不过是包裹在浮华外表之下的平庸之作。



《最后的神迹》（The Last Remnant）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2008 | 涉及平台: X360, WIN, PS4, NSW, IOS, AND

众所周知，Square Enix 为自家的游戏开发了专属引擎，但却陷入到了无止尽的麻烦当中。事后证明这些问题本身就出在了《最终幻想 13》（Final Fantasy XIII）和其使用“水晶工具”（Crystal Tools）引擎上。所以为了测试第三方引擎的使用效果，当时的公司总裁和田洋一下令制作一款使用 Epic Games 旗下的虚幻 3 引擎制作的游戏来测试其可行性。结果便有着这款 2008 年发行的《最后的神迹》（The Last Remnant）。该作基于河津秋敏提出的概念，由高井浩（Hiroshi Takai）执导，主要由《沙迦》（SaGa）系列的团队开发。

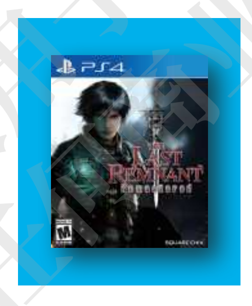
游戏设定在一个整个社会都围绕着名为“神迹”（Remnants）的上古遗迹而建立的世界中，游戏主角是一个正在寻找被绑架的妹妹伊丽娜（Irina）的年轻人罗斯（Rush）。在搜寻过程中，他笨拙地闯入到一场战斗中，差点造成阿特伦的大卫勋爵的军队全灭。罗斯几乎被误认为是敌人，他在不知道的情况下展示了自己的强大力量，这才让大卫勋爵选择听听这个男孩的想法。由于对他的力量感兴趣，这位年轻的领主将这个男孩招募到自己的麾下，而一场涉及政治权力斗争的大戏即将上演。

《最后的神迹》最出名的要数游戏的小队战斗。在该系统重玩家最多可以安排五组有着不同阵型和单位数量的战斗小队。由于游戏有《沙迦》系列的基础支持，游戏中的战斗单位会通过《沙迦》后期游戏中类似的方式学习技能和咒语。在本作战斗中，玩家并非是控制某一特定的角色，而是要根据战场情况向军队下达命令让他们执行。每个小队都有自己的资源指标衡量标准。战场上的站位更是相当考究，因为敌人和盟友小队都可以侧翼或包围其他人，顺带影响士气。如果士气高涨有时可转败为胜，或是让处于优势的一方立于不败之地。



配乐也是本作最大的亮点之一，其主要由关户刚负责作曲，山中康裕负责提供伴奏。虽然大部分音乐都是管弦乐，但真正的亮点是关户刚一直擅长的吉他配乐。他把重心放在了让战斗期间的音乐会根据玩家的情况进行动态调整。

最初在Xbox 360上发行时，Square Enix 显然尚在摸索虚幻 3 引擎——游戏受到图像和技术问题的困扰，导致许多已发行的版本被评为是一场灾难。几个月后，《最后的神迹》移植到了 PC 平台，并对其游戏内容做出了许多修复和调整，这不仅解决了技术问题，而且还修改了一些游戏玩法，使战斗更加流畅。而围绕着主角罗斯的批评点在于其寡淡的表现，不过这问题确实不是靠调整游戏就能解决的。大约十年后的 2019 年，使用虚幻引擎 4 的重制版在 PS4 上发布，尽管 PC 版本从数字商店消失了。



《沙迦》系列自从《无尽沙迦》后一直处于元气大伤的状态，所以《最后的神迹》某种意义上也算是一款《沙迦》系列的游戏。



《二之国》 （Ni no Kuni）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PS3, DS, PS4, NSW, WIN

在为 Enix 打工制作了两款《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）后，Level- 5决定尝试制作一款属于自己的童话风格 RPG，于是便有了《二之国》（Ni no Kuni，可以理解为平行世界）。主人公奥利弗（Oliver）是一个住在美国小镇的男孩，而他现在沉浸于母亲突然离世的悲伤中。突然，他的一个毛绒玩具活了过来，自称自己是一个名叫皮皮（Drippy）的精灵并向奥利弗展示了标题中所谓的“二之国”。在这个平行世界里，每个人都有一个灵魂伴侣，皮皮建议也许他们能让奥利弗的母亲起死回生。

《二之国》是一款与吉卜力动画工作室合作的作品，其游戏美术风格很容易让人想起《幽灵公主》（Princess Mononok）和《千与千寻》（Spirited Away）等经典动画电影。不仅有着大量过场动画，游戏内的视觉效果也十分华丽。游戏场景的令人惊叹——开场的叮当戴尔城有着令人惊叹的高迪式建筑，就连下水道的地下城看起来也很漂亮——所有这些都与作曲家久石让的管弦配乐相得益彰。

虽然让玩家亲眼目睹奥利弗母亲意外身亡确实是一个相当压抑的开场，但游戏本身却洋溢着一种货真价实的欢乐和惊喜感。皮皮带着激动的威尔士口音，成为了帮助玩家周游世界的有趣的向导。与常见的 RPG 游戏相比，本作中大部分任务都花在收集和修复人们的“情绪”上，这有助于更好地通过支线任务来充实世界观。

虽然 Level-5 创造了一个引人注目的世界并且非常值得探索，但游戏最大的问题出在了其战斗系统上。本作战斗系统显示去掉了 Gambit 系统的《最终幻想 12》（Final Fantasy XII），你可以



自由地在战斗场景中奔跑，但仍然需要通过菜单输入命令。你可以靠走位躲避敌人攻击，并通过捡拾一些掉落的光球来补充你的 HP 和 MP。游戏鼓励玩家攻击敌人的弱点，或者在特定时刻进行防御，但在翻找菜单、行动之间的结束和冷却时间之间，整个游戏变得非常笨拙。你还可以创建一个名为“关联者”（Combined）的怪物小队，你可以单独训练它们，并在战斗中进行切换，尽管收集和强化它们需要花费更多时间和精力。再加上一塌糊涂的队友 AI，这使得任何一场难度稍高于普通敌人的战斗都像是一场试炼。

在 PlayStation 3 和其他平台上发布的高清版本实际上是对一年前(2010 年)发布的 NDS 游戏的重制。虽然图像显然不在同一水平上，但它遵循了相同的基本故事节奏，尽管高清版本在最后有一个额外的章节。NDS 版本还附带了一本厚达 376 页的书，这本书不仅是一本指南，还记载了用以触摸屏绘制的魔法符文。(其他版本只允许你从菜单中施法。)战斗系统也完全不同，是更传统的回合制战斗，让你在网格上定位各种角色。这个版本没有在国际上正式发行，不过游戏和这本书都被粉丝翻译成了英语。



《二之国》尽了最大的努力去还原宫崎骏所创造的 **RPG** 世界。



《二之国 2：亡灵之国》（Ni no Kuni II: Revenant Kingdom）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, WIN

初代《二之国》（Ni no Kuni）收获了相当不错的口碑，尽管大多数人都认为该作的战斗系统是其唯一的败笔，倘若得以修复，那它必定是一款神作。但与此不同的是，游戏的续作在某种意义上是一款完全不同的游戏，只是发生在相同的世界中，具有相同的美术。本作中来自现实世界的主角是一位名叫罗兰（Roland）的总统（貌似还是美国总统），不过他开场似乎就在一场爆炸中丧生。相反，他在另一个世界醒来，发现叮咚戴尔的王国正在政变中。他和小王子同时也是合法的王位继承人埃文（Evan）一起逃走了，并开始建立一个新的王国，夺回被偷走的东西。





这款续作意图想让玩家花费大量时间去建立自己的王国。而人们的反应至少可以说是褒贬不一。

得益于更先进的主机性能，《二之国 2：亡灵之国》（Ni no Kuni II: Revenant Kingdom）看起来比上一部更好——不过由于当时吉卜力工作室暂时关停，因此他们没有为本作提供任何 2D 过场动画，好在电脑渲染的视觉效果非常清晰，几乎和上一部一样好。石久让再次为本作担任配乐，不过本作配乐质量明显要低于他的最好水平。

王国建设系统成为了本作中的核心，尤其是扩张人口这一块关系到许多支线任务。从该角度来看，这部分确实有点像《幻想水浒传》（Suikoden）系列，不过沉浸感要更高，毕竟你需要让特定的公民执行特定的任务，为你研究和制作新道具。然而，这不仅仅是游戏期间的过渡消遣，而是主线中的必然要求，你需要达到某些目标才能推进情节。游戏中还有军队战斗，玩家可以在世界地图上实时指挥部队，不过这部分玩法吸引力有限。

本作战斗系统变成了更接近“传说”系列更直接的即时动作玩法。你可以挥舞多种武器，这些武器可以你可以挥舞多种武器，这些武器可以执行强大的攻击，并且有足够的能量，还有一种叫做“杂毛怪”（Higgledies）的小生物，它会在战场上跑来跑去，如果你跑向它们，它们可以用来施放强大的咒语。怪物收集元素也完全消失了。虽说这是一次彻底的改变，但其本身糙也是真的糙。

游戏还存在着其他问题，从本质上讲，罗兰和埃文的故事并不像前作奥利弗和他母亲的故事那样能引起情感上的共鸣。尽管背景设定很有趣，但故事并不好，加上缺少像前作“皮皮”（Drippy）这样天马行空的角色，因为本作中每个角色都有点无聊。在王国建设和军队战斗之间，有着许多事项来填补玩家的冒险，但其中大部分感觉就像忙碌的工作;游戏的某些部分仍然感觉预算不足(如时有时无的配音)或显然是半成品的内容，哪怕美术是真的棒。不过这个世界依旧绚丽多彩，有许多尚未解决的谜题，有许多尚待探索的全新场景（像是金运城-Goldpaw，这样一座中国风情的拉斯维加斯赌城，其统治者幸运女神会通过投骰子的方式来统治决定一切事物）。这些方面弥补了其他方面的不足，但您仍会不禁感到这款游戏还是缺了一点东西。

在《二之国 2：亡灵之国》之后，一部电影于 2019 年在日本上映，讲述了一个全新的故事。可惜这部电影在评论界和商业上的口碑双崩盘。



《白骑士物语》（White Knight Chronicles）

开发商: Sony/Level-5 | 发售年份: 2008 | 涉及平台: PS3, PSP

在 HD 主机时代的黎明时期，微软似乎是日本 RPG 的最大支持者。为了解决这一问题，索尼邀请曾经制作过《黑暗之云》（Dark Cloud）的 Level-5 参与制作了《白骑士物语》（White Knight Chronicles）。该游戏原计划是想在打造一个充实的单人游戏之余，再在其中添加一个多人模式。不幸的是，事情并没有如愿进行。

首先，你要创建自己的玩家角色。然而，当你玩故事模式时，这个角色就不是主角了。取而代之的是，你将控制一个名叫伦纳德（Leonard）的孩子，他在一家酒厂为巴兰多（Balandor）国王服务，而你的化身则是一个沉默的助手。在为公主举行的宴会上，城堡遭到袭击;伦纳德偶然发现了一套叫做“不腐者”的魔法盔甲，让他变成了30英尺高的白骑士。不幸的是，公主还是被绑架了，所以他开始了一段带拯救公主的旅程。这一开头部分（大概）借用了《机动战士高达》中的一个著名的梗，也就是让一个男孩因为突发事件而被迫驾驶一台超级兵器，但坦率地说，故事并没有因此变得更好。

在多人模式中，你可以控制自己的角色并执行一系列的合作支线任务，而所获道具和关卡都可以在在线模式和故事模式之间传递。此外该模式下还有一个名为“中心镇”（Georama）的设计，有点类似《黑暗之云》中的设定可以让你自定义 NPC。《白骑士物语》的这部分内容在当时被认为重复且枯燥，不过如果你能对得上电波的话，也挺有意思的，可惜该游戏的服务器早已于 2013 年关闭，所以这部分内容现在想玩也玩不到。





游戏于 2006 年在 E3 游戏展的预告片中所展示的内容显然比游戏正式版要吸引人得多。

游戏的战斗系统在一定程度上借鉴了 MMORPG 的玩法，有点像《最终幻想 12》（Final Fantasy XII）。你一次控制一个角色，当画面中的圆环形计时器充能完毕，玩家便可以发动攻击然后该计时器便会重置。你可以自定义和选择各种各样的攻击，包括一些可以组合在一起的攻击，如果你真的想直接碾压敌人，那么便可以变身为白骑士。不过由于游戏没有《FF 12》中那样的 Gambit 系统可以自定义 AI，或是像《异度神剑》（Xenoblade）那样的优秀的设计，本作很快就会失去新鲜感变得非常无聊。

得益于当时的大肆宣传，尽管游戏内容能让许多购买者大失所望，但《白骑士物语》的销量喜人。于是他们在 2010 年推出续作，不过该作也并未解决任何前作中的任何问题，只是单纯地延续了前作的故事（同样也十分糟糕）。本作中也包含了前作游戏本体内容，但在对照之下，初代游戏明显有些过时。总的来说，游戏并没有什么令人反感的地方，但第 5 关显然过度扩展了单人和多人混合模式，最终结果令人难以置信地平淡无奇。



《时间与永恒》（Time and Eternity）

开发商: Imageepoch | 发售年份: 2012 | 涉及平台: PS3

Imageepoch显然是一家有着远大抱负的公司，他们试图重新定义日本 RPG，尽管他们的实际成果还有待改进。此前他们为其他公司打工开发的游戏（诸如世嘉的《第七龙神》和 Capcom 的《最后的战士》）表现不俗，而他们自家开发的掌机游戏（如《灵魂扳机》和《黑岩射手 RPG》）则质量参差不齐。然而，他们自家唯一的一款主机游戏《时间与永恒》(Time And Eternity)却成为了他们的遗作，这款游戏也成为 PlayStation 3 主机上最为人所诟病的游戏之一。

故事一开始，男主角扎克（Zack）和女主角托奇（Toki）即将完婚。不幸的是，他们的婚礼被毁了，扎克最终被杀了。托奇因此显露出自己回溯时间的能力，回到了事发的六个月前进调查。虽然最终没能保住扎克，只能让其灵魂寄居在他们的宠物龙德雷克（Drake）身体中。期间他们发现托奇体内也寄宿着另一个名叫托娜（Towa）的灵魂。托奇是一个活泼开朗的红发少女，而托娜则是一个阴郁冷静的金发女郎。

游戏的主要卖点就是将手绘 2D 动画结合 3D 预渲染的场景。事实上游戏从一开就显得与众不同。不过日式 RPG 粉丝可能会更熟悉这种故事呈现的方式——人物静止不同说个不停，期间只会动一动嘴唇或改变表情。本作中的一切看起来都像是看动漫。当游戏真正开始时所有的角色——托奇，德雷克和任何敌人——都看起来像 3D 动画。

不幸的是这款游戏所承载的内容太多，以至于超出了现有预算。整个游戏可能只有不超过 20 个真正意义上不同的敌人以及大量的换皮怪。角色的奔跑动画看起来也是相当的不对劲，十分突兀。





《时间与永恒》的糟糕程度是毋庸置疑，虽然它有着宏大的目标，但它却完全搞砸了所有方面。

本作角色设计由因轻小说《化物语》（Bakemonogatari）系列而文明的插画师 VOFAN 负责完成，但游戏中经过动画工作室 Satelight 渲染后变得平平无奇。3D 场景虽然色彩鲜艳，但也显得巨大而空旷。

这种技术上的问题也延伸到了游戏的一对一的战斗系统中。该系统采用实时制设计，不过你唯一能做的就是攻击、躲避和在短距离和近距离战斗中跳跃。同样，这在一开始看起来很酷，但考虑到敌人种类的匮乏，这种新鲜感很快便会消退。此外托奇和托娜会在你升级时切换身体(它们也可以使用某些稀有道具进行切换)，因为二者的能力数值存在差别，所以这可能会带来不少麻烦。

而这款问题也远不止是预算和设计，故事被过度的后宫动画情节所淹没。扎克总是说女孩们撩骚且非常不讨人喜欢。其余的角色形象也大都扁平刻板。情节本身并不严肃，但不管它开了什么玩笑，都很少像他们想象的那样有趣。这种喜剧电视节目的粉丝可能会找到一些喜欢的东西，但除此之外，它真的配得上它可怕的名声。

《弧光幻想曲》（Arc Rise Fantasia）

开发商: Imageepoch | 发售年份: 2009 | 涉及平台: WII

《弧光幻想曲》（Arc Rise Fantasia）游戏伊始，旭日帝国（Meridian Empire）的雇佣兵亚克布莱特拉古恩（L' Arc Bright Lagoon）在保护家园抵抗敌国特穆里安（Turmelian）豢养的浊龙的袭击时，而被击倒在地。幸运的是，多亏了一个被称为迪瓦（Diva）女祭司的神秘女孩瑞菲亚（Ryfia），他才安然无恙的幸存下来。他和他的朋友们的命运交织在一起，布莱特发现自己和朋友阿飞（Alf）实际上是女神艾莎（Eesa）的后代，并且肩负着重塑这片大陆未来的重任。

这款游戏是 Imageepoch 发行的唯一一款主机游戏，也是 Wii 上为数不多的 JRPG 游戏之一，该公司聘请了故事作家宫岛拓美(Takumi Miyajima)来编写类似于南梦宫(Namco)热门游戏“传说”系列风格的故事。因此这款款游戏有着诸多相似之处，包括标志性的角色，可选的幕间对话以及充斥着莫名专属词汇的游戏世界。游戏故事开头节奏非常拖沓，直到最终队伍被打散后才开始有趣起来，但哪怕是这些零星的亮点还是被气糟糕的剧本和滑稽的英文版配音所破坏，让其更像是一款来自更早年间的游戏。

游戏与“传说”系列的不同之处在于它的战斗系统，它选择了更传统的回合制战斗，而不是采用即使动作制的战斗。你的团队有一个共享的 AP 计量表，只要还有 AP，你就可以在当前回合中选择任何角色来使用。如果角色彼此靠近，那么他们也可以执行连击。结合可以让玩家在武器插入宝石这样有趣的自定义系统，战斗系统便在游戏中有着相当强的存在感，尽管前期 BOSS 战会存在一些奇怪的难度峰值。虽然它的吸引力不足以弥补其他地方相当乏味的动画内容，但总的来说，《弧光幻想曲》不过是款错过也不为惜的游戏。





当前世代，在“传说”系列作品质量虽然也是参差不齐，但《弧光幻想曲》也好不到哪去。

《赋法战争》（Enchanted Arms）

开发商: FromSoftware | 发售年份: 2006 | 涉及平台: X360, PS3

在上古时期，人类通过魔法创造了可被操控的傀儡以作为奴隶，结果也可想而知，傀儡们最终发起了一场反抗战争。在这中间的几年里，一切都趋于平静下来了，直到一场地震使大多数傀儡彻底失控。也终于轮到了右臂具有魔法的主角笃真（Atsuma）和他的朋友们一同发起反击了。

《赋法战争》（Enchanted Arms）是一款 Xbox 360 的限时独占游戏，游戏的人物建模还算精致，但其他方面看起来更像是一款 PS2 时期的游戏。战斗系统将朋友和敌人划分到独立的两组 3 *4 网格中，每个角色在己方一侧棋盘的移动范围是有限的，并且可以使用有着不同攻击范围各种攻击招式来攻击对方。游戏刚开始还算有趣，但随着游戏的推进外加糟糕的主题曲，很快便会让人感到厌倦。值得庆幸的是，自动攻击和快进按钮让事情变得更加流畅。除了人类角色，你也可以创造和收集傀儡与你并肩作战。

游戏由 FromSoftware 开发，该公司当时知名度较高的是硬核游戏《国王密令》（King' s Field），但本作难度更为亲民。除了标准的 JRPG 设定外，这款游戏也有不少搞笑元素。在教程中，角色向笃真解释基本概念，就像他是个白痴一样(因为他确实是)。主角之一的多摩（Makoto）是一个浮夸的同性恋形象，他吹着萨克斯管嚎叫着攻击敌人。许多傀儡设定都非常搞笑，尤其是披萨傀儡，如果你饿了，他会要求你吃掉他的脸。此外，游戏还参考了如《御伽：恶魔神话》（Otogi）和《钢铁苍狼》（Metal Wolf Chaos）等 FromSoftware 旗下的其他游戏，这种不着调的幽默感让人想起《影之心》（Shadow Hearts）系列，但至少让游戏变得有趣，尽管这款游戏在其他方面表现一般。





穿插在《赋法战争》流程中的幽默感有效地冲淡了游戏体验中乏味的部分。

《反逆之钟》（Last Rebellion）

开发商: Hit Maker | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PS3

《反逆之钟》（Last Rebellion）这款游戏毕竟青史留名，毕竟当时的 NIS 美国总裁 Haru Akenaga 曾在 2010 年因游戏质量不佳而为本土化道歉。但凡玩过的人都有可能会觉得这番道歉确实尤其道理——尽管中有一些有趣的想法，怎奈何游戏从头烂到尾，它也是开发商 Hit Maker 在 2014 年破产前的最后一款游戏（在此之前他们开发过 PSP 和 NDS 上的 RPG《千年的约束》和《女巫的传说》也只能说好点有限）。

游戏开始后不久，主角奈恩艾萨佛（Nine Asfel）被他的兄弟阿尔弗雷德（Alfred）背叛并谋杀，阿尔弗雷德同时也杀死了他们的国王父亲，在逃离之前，他将剩余的阴谋付诸行动。奈恩被神秘的艾莎•罗曼丁(Aisha Romandine)救了，她施了一个咒语，将他的灵魂与她的灵魂捆绑在一起，两人开始了对阿尔弗雷德复仇的行动，并最终发现了他的真实意图。故事最终因其薄弱的写作和低预算而令人失望——过场动画只使用静态图像来传达对话，许多元素都没有得到很好的解释，而且奈恩的经历也很难让人同情，因为他自始至终都是一个不悔改的混蛋。



战斗系统可能是《反逆之钟》里最有趣的部分，尽管并不完美并且与《异度传说 2》特别相似。你面对的每个敌人都有多个身体部位可以瞄准，而获胜的关键是找到正确的攻击顺序。这样做会增加造成的伤害，并在敌人身上留下印记，这是施放强大魔法所必需的。为了永久击败倒下的敌人，艾莎必须在他们重新站起来之前封印他们。故事也与游戏玩法联系在一起，因为奈恩和艾莎拥有相同的身体，所以他们总是拥有相同的当前状态，但这仍然不能创造出一款优秀的游戏。



唯一能给《反逆之钟》开脱的解释是，该作原本计划是一款 PSP 游戏，但在最后一刻被赶鸭子上架改为了登陆 HD 主机平台，这虽然可以解释其糟糕的画面效果，但尚不能解释其本身的诸多问题。

《多波卡王国》（Dokapon Kingdom）

开发商: Sting | 发售年份: 2007 | 涉及平台: WII, PS2

自从电子游戏出现以来，就出现了一些被称为友谊终结者的游戏。在街机游戏中争夺最高分，或者在聚会游戏中欺骗朋友，都会打破许多纽带。然而，在这方面，有一款游戏足以傲视群雄。《多波卡王国》（Dokapon Kingdom）是 SFC 上的《多卡波王国 3•2•1:风起云涌的友情》（ドカポン3•2•1 嵐を呼ぶ友情）的重制版，由 Sting Entertainment 开发，并在 PS2 和 Wii 上发布，但反响平平。它是一款混合了多人桌面游戏和 RPG 玩法的游戏，这在当时是很不寻常的。然而，它在 Wii 上找到了真正的受众，并成为该主机上的经典之作。游戏将 RPG 元素完美结合到了玩法系统上，例如升级和改变职业，随机遭遇和战斗，史诗般的故事叙述，以及桌面游戏风格的移动和地图设计等在聚会桌面游戏中很常见元素相结合。《多波卡王国》成为友谊破坏者的臭名昭著的主要原因与其组队机制有关。在组队模式中，玩家为了获得最高收入而竞争。你可以通过互相争斗来搞恶作剧，比如改变玩家的名字，窃取他们的物品或城镇，或者给他们剪个尴尬的发型。

《多波卡王国》中的战斗相当简单，一开始你需要选择决定你是第一个还是第二个的纸牌，然后是 3 到 4 个战斗选项，每个选项都具有一定的有效性。你的属性会影响你所能采取的行动，除了随缘攻击（Strike），即“要么全有要么全无”的攻击，区别只在于是快速消灭敌人或对手玩家，还是被反击并几乎总是立即死亡。



《多波卡王国》的制作人铃木镇一后来又制作了《女神异闻录 4》（Persona 4）、《世界树迷宫 3：星海的来访者》（Etrian Odyssey III: The drowning City）和《公主法典》（Code of Princess）等经典游戏。



《多波卡王国》最初是日本独占发行的 SFC 游戏，随后由 Asmik Ace 发行，而这次也是该作第一次推出海外版本。



《约束之地：利维艾拉》（Riviera: The Promised Land）

开发商: Sting | 发售年份: 2002 | 涉及平台: WSC, GBA, PSP

由 ex-Compile 的前员工山藤武志（Takeshi Santou）创建的的 Sting Entertainmen 于 1989 年成立，并涉足 RPG 领域，推出了《暗龙传说》（Solid Runner）和《财宝猎人 G》（Treasure Hunter G）等 Super Famicom 游戏，以及暗黑风 3D Rogue-like 游戏《巴洛克：歪曲的幻想》（Baroque）。但在21世纪初的大部分时间里，《利维艾拉》（Riviera）系列便是其唯一的产出。由伊藤真一执导的初代游戏《约束之地》（Dept. Heaven）便是这个有着相似美术风格和独特玩法，并且共享世界观的游戏系列的开端。

故事取材于北欧神话，从一千年前的诸神黄昏（Ragnarok）之战开始。正义的一方取得了胜利，把充满污秽的乌特加德（Utgard）变成了天堂，并在此过程中将其重新命名为利维艾拉（Riviera）回到现在，利维艾拉繁荣昌盛，但理事会的学士们认为它被污染了，于是便派了两个冷酷的天使，艾因和莉亚前去将其毁灭。此次任务任务重，艾因受伤昏迷并在利维艾拉醒来，那里居住着各种仙女，精灵和很多很多女孩。虽然艾因已经失去了记忆，但他仍然发誓要保护这片土地和它的居民，同时与他误入歧途的前搭，也就是仍执意要摧毁此地的莉亚战斗。

从技术角度上来讲，《约束之地》是一款 RPG，尽管它更像是一款偶会穿插战斗环节的视觉小说。你不能直接控制角色的移动，游戏中所有的探索环节完全靠菜单选择，你只能选择前进或后退，偶尔会出现岔路口。艾因的所有同伴都是女性，这使得各种浪漫的狂欢成为可能。就像世嘉的《樱花大战》（Sakura Wars）系列一样，游戏中也有模糊的约会模拟元素，因为每个女性都对艾因有好感等级，这取决于你如何对待她。

游戏中每场战斗都是预设的，并且也失败惩罚较低，鼓励玩家试错，如果你输了，你可以选择重试而不会受到惩罚。战斗系统也与众不同，战斗开始你只能携带诸如武器和药剂这类治疗物品等四件道具。一旦战斗开始，你只需从你的四件物品中选择一件，然后被选中的角色使用它。你的团队成员对不同的武器有不同的喜好，重复使用是升级角色和解锁特殊攻击的唯一方法，尽管武器的耐久有限。(如果你想升级你的角色，你可以反复挑战之前的战斗，而不用担心消耗品)。游戏中愤怒值的设定可以让你。使用一个闪光的超级攻击。对于一款 2D 游戏来说，它的视觉效果令人印象深刻，配乐也非常出色，其中有许多战斗主题曲。

游戏战斗演出动画过长且不可跳过，久而久之必然会重复，但这款游戏很不寻常，仍然值得一试。当游戏于 2005 年由 Atlus 发行英文版本时，带有后宫元素的游戏在当时的欧美环境内很少见。这款游戏最初是在日本的 Wonderswan Color 平台上发布的，后来在GBA平台上重新制作，然后移植到 PSP 上，增强了视觉效果和声音，并提供了完整的配音。





《约束之地》去掉了大多数典型的 JRPG 探索和刷任务环节，取而代之的是一个独特的战斗系统，以及一小群可爱的女孩来帮助英雄艾因。



《无限航路》（Infinite Space）

开发商: Nude Maker | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

说得委婉点，《无限航路》（Infinite Space）制作人员构成蛮吊诡的。这款游戏的主要开发人员来自 Human Entertainment 公司和曾参与开发《钟楼惊魂》（Clock Tower）的知名开发人员组成的 Nude Maker 工作室，后者近年来比较出名的游戏有《夜啼》（NightCry）和《重铁骑》（Steel Battalion）系列，不过也为成人出版社 Elf 制作了两款色情视觉小说。其中一款是为 Human Entertainment 开发的《御神乐少女探侦团》（Mikagura Shoujo Tanteidan），这是一款破案题材的黄色游戏。还在白金工作室（Platinum Games）的帮助下开发了这款《无限航路》。你知道，就是《猎天使魔女》（Bayonetta）和《疯狂世界》（MadWorld）的幕后团队，前者是性感版的《鬼泣》（Devil May Cry），后者是一款以让玩家用刀插爆敌人脑袋作为卖点的斗技场游戏。这绝对是 RPG 团队成分最奇怪的一群人，更令人惊讶的是，这是你在 NDS 上能找到的最好的游戏之一。

游戏讲述了一个叫做尤里（Yuri）的男孩，在离开故乡死水星后做起太空雇佣兵（Zero-G Dog）探索宇宙的故事。随着他卷入错综复杂的政治冲突，事情变得复杂起来。许多游戏大部分时候的玩法要么是以视觉小说形式呈现的场景，在其中你可以做出对话选择和各种其他二元决策，参与舰队战斗，也可以让你登上敌舰，或者定制船只和船员。第一种模式是你所期望的，但其他模式更具创造性。

游戏战斗系统采用了行动条机制，三种等级的行动指令消耗的行动条也不一致。你可以采用低成本的方式只进行一些基础且精准的攻击手段，或是冒着较低的精度或被闪避的风险发射一场造成巨大伤害的弹幕袭击，亦或者让自己回避弹幕以应对敌

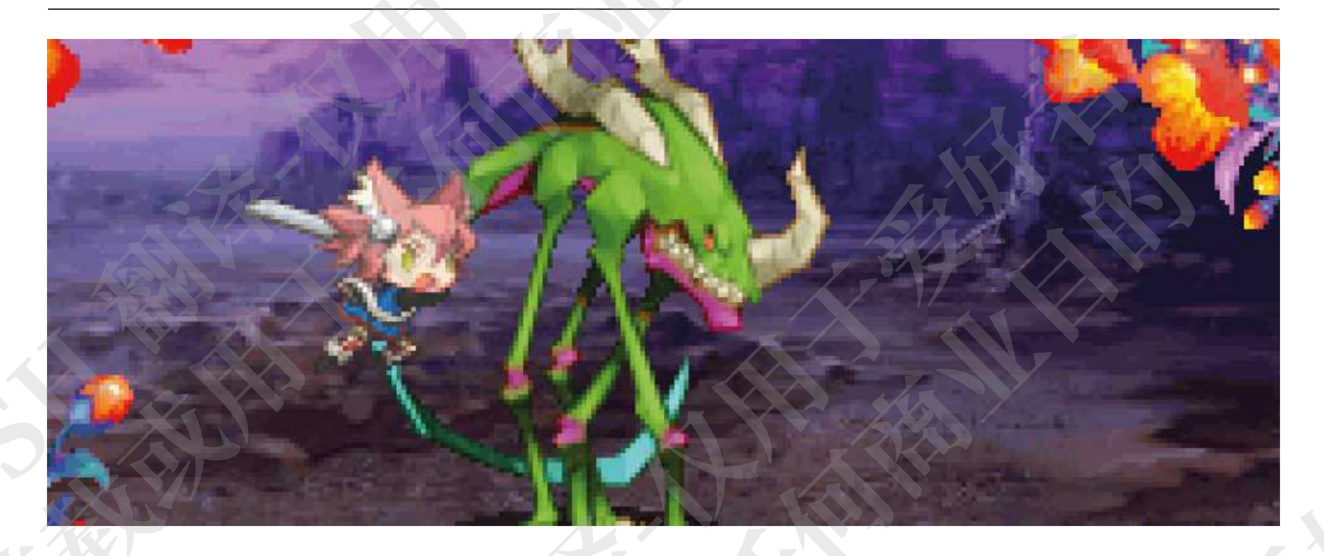


人攻击，再或者发动从护盾到超级弹幕等特殊技能。你也可以带着你的船员靠近一艘敌舰，这就变成了一场石头剪刀布式的战斗，在这场战斗中，每一方的船员数量决定了对方的可用生命值。

游戏最大的亮点莫过于舰船定制系统，因为你可以创建一个不同的船只舰队，通过分配不同的房间来获得属性加成。你也可以从不断增加的角色中挑选你的船员名单，他们可以在舰队中担任诸如炮兵专家或厨师等不同的角色，以获得进一步的加成。在游戏中你会觉得自己是一名真正的太空船长，尽管游戏有着陡峭的难度曲线，你需要掌握特定的机制或战斗策略才能继续前进，但综合到一起创造了一种不同于系统中其他任何东西的体验。再加上出色的角色美术和暴走的故事情节，《无限航路》经受住了时间的考验，成为那个时代最具实验性和娱乐性的 JRPG 之一。它甚至还通过本地wi-fi提供多人战斗选项。尽管最后几个小时的高潮来得太突然，但这款游戏相当的精彩。



当然，《无限航路》有一个陡峭的学习曲线，但一旦你沉浸其中，它就会成为 NDS 上最引人入胜的体验之一。



《第七龙神》（7th Dragon）（系列）

开发商: Imageepoch/SEGA | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS, PSP, 3DS

SEGA 的《第七龙神》（7th Dragon）三部曲共同构成了他们在 NDS 和 PSP 时期的主要掌机 RPG 阵容。游戏由传奇制作人小玉理惠子监制，这也是她自 2002 年《永恒的阿卡迪亚》（Skies of Arcadia Legends）以来再一次推出的 RPG 游戏，同时也是游戏导演新纳一哉从 Atlus 跳槽之后执导的第一款 RPG。系列在 NDS 和 PSP 时期的作品主要由 Imageepoch 负责开发，而在其倒闭之后，SEGA 接手了 3DS 时期的开发工作。

《《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）系列虽然是新纳一哉的代表作，但《第七龙神》系列显然更能体现此人的游戏理念。然而，也许开发者意识到了第一人称地牢爬行游戏一直都是一个小众类型，所以《第七龙神》更像是一款类《勇者斗恶龙》（Dragon Quest） 8 位机 RPG。一开始，你要从7个角色类别(战士、骑士、武士、法师、治疗者、公主和盗贼)中召集你的团队成员。每一个都有四种不同的角色形象设计，除公主这一职业外，其余大部分职业都以性别分别提供了两套形象区分，而部分职业另外提供一种形似猫娘的外形。在游戏大部分时间里角色都表现为一种可爱到不可思议的 Q 版美术风格形象，而本作的角色设计则是由为插画师 Mota 提供的。游戏的战斗系统直接沿用至《世界树迷宫》系列，所以每次角色每次升级时都会获得一定的点数，用以分配并提升角色的属性或该职业专属的技能。游戏音乐如著名游戏音乐制作人古代佑三负责，他既为本作提供了现代风格的音乐，又提供了新时代风格的演奏。

本作有着两个核心元素，其中之一便是“龙”。在游戏画面底部角落处会显示一个计数器，用以表示当前世界上还有多少条龙（从 666 开始算起），而你的目标则是将它们消灭殆尽。虽然游戏中大多数战斗都是随机遇敌触发，但“龙”这



一种敌人会显示在地图上，你可以选择与它们战斗或逃跑。(如果它们离得足够近，它们也可以直接乱入你当前的常规战斗中)。这看起来确实挺像是《世界树迷宫》中精英怪对战模式，本作中每一场类似的战斗更像是超级困难的 BOSS 战，所以在你拥有足够强大的实力之前最好还是避开它们，虽然它们没有大家伙们那么强悍，但也要比普通敌人更有战斗力。当你干掉一个后，看到计数器掉下来的时候，不管你一开始多么舒爽，这个特殊的噱头从长远角度来看吸引力的时效性很短，毕竟翻来覆去就是那么几种龙。因此新鲜感很快便会褪去变得乏味。

游戏另一个主要元素是一种红橙相间的有毒花朵“Furowaro”（在游戏最终推出的英文版本地化中被称为“龙族杀手”-Dragonsbane）。这些花朵会出现在场景中，由于其毒性，当我方角色踩到它们时便会消耗小队的生命值。然而，这些植物无处不在，虽然某些职业技能可以减轻它们的伤害，但它们仍然会消耗你的资源，除了恶心玩家之外几乎没有什么作用。



《第七龙神》一开始基本上就是精简了第一人称地牢爬行环节的《世界树迷宫》，尽管从那以后它已经进化了很多。



The familiar structures of post-apocalyptic Tokyo give *7th Dragon 2020* a bit of a *Shin Megami Tensei* vibe.

该系列第二作，PSP 上的《第七龙神 2020》（7th Dragon 2020）一改前作中的奇幻世界背景，将游戏舞台转移到了后启示录末日下的现代社会。在这款游戏中，你将控制一群名为“丛云 13”（Murakumo 13）的英雄，他们将探索东京的各种现实中真实存在的地点，并与更多的龙战斗。游戏画面完全改为了全 3D 画面，角色形象设计则是由漫画家三轮士郎（Shirow Miwa）负责绘制。本作中角色职业也进行了大改，添加了许多更符合现代街头风格的元素，不过种类从前作中的 7 种缩减为 5 种，而角色形象数量也从32个减少到10个，游戏中你也只能选择 3 名角色组建队伍而不是前作中的 4 人。也许是为了弥补这部分空缺，哪怕游戏中角色间几乎没有实质性的对话，只有战斗呐喊之类的语音，但游戏为角色提供了大量由知名配音演员参与的配音。其中有像武士和毁灭者这样我们所熟悉的职业，而像黑客和通灵者这样的新职业则充分契合了未来主义的游戏背景。

角色培养的自由度在本作中明显受到了限制，但与此同时，开发者也意识到初代游戏中某些问题的存在，那就是无处不在的毒花，虽然在本作中依然如此，但该设计只是为了迎合故事设定，并不会让角色掉血，而龙的数量也在本作中缩减到了 200 条。此外，玩家还可以在游戏中建造基地，因为被打败的巨龙将为玩家赢得名为 Dz 的货币，可以用来改善受损的总部。古代裕三再次为本作游戏制作了一系列有着全新电子乐风格的配乐。前作中的复古音乐也被重制为了由虚拟歌姬初音未来演唱的版本。

作为续作之一的《第七龙神 2020-II》它在技术上提供了一个新的故事，同时复用了前作中的大部分素材。少有的改动是增加了一个可以通过唱歌来提供各种 BUFF 的偶像职业，并在上一作中缺席的 Lucier 族（猫娘）回归。

到这个时间点为止，SEGA 还没有在日本以外发行过该系列任何一款游戏。然而，他们确实本土化了该系列的第三款也是最后一款游戏，即 3DS 平台上的《第七龙神 3：VFD》（7th Dragon III: VFD）。这款游戏试图通过时间旅行元素将 NDS 和 PSP 上的故事结合起来，并加入全新的故事来向新玩家们解释这一切。

系列第三作可谓是汲取了前作游戏中的所有精髓，，并对其进行了完善，最终成为一款相当不错的最终产品。游戏中有 8 个角色职业，并且每种职业都拥有着许多独特的技能，如决斗者（Duelist）回合都会抽出纸牌用于元素魔法或激活陷阱，或者是身形庞大的放逐者（Banisher）可以使用使用巨大的爆炸矛进行攻击。尽管 3DS 屏幕的分辨率很低，但游戏的视觉效果非常棒，而且通过将地点范围扩展到东京以外，游戏中提供了许多非常华丽的新区域来供玩家探索，尤其是其中亚特兰蒂斯的水上主题区域。整个故事围绕着七只“真”龙展开，因为这是整个系列的结局，所以它尽了最大的努力来补完全部的剧情线，并一切都收束在一起，形成了一个令人满意的整体。



《第七龙神》中特色的 **Lucier** 族显然是一个让游戏中出现动漫猫娘的借口。左图是《第七龙神 3：VFD》，这是该系列中唯一一款正式英文本地化的游戏。



《黄金太阳》（Golden Sun）（系列）

开发商: Camelot | 发售年份: 2001 | 涉及平台: GBA, DS

自从在《封魔传奇》（Beyond the Beyond）初涉传统回合制 JRPG 领域之后，开发商 Camelot 便在之后一连好几年中再未涉足该领域。在此期间他们开发了《光明力量》（Holy Ark）、《马力欧高尔夫》（Holy Ark）和《马力欧网球》（Mario Tennis）。他们与任天堂建立了全新的合作关系，Camelot 也因此成为了任天堂独家的第二方开发商，于是在这样的合作关系中诞生了一款完全没有基于任天堂现有 IP 开发的游戏——《黄金太阳》（Golden Sun）。

游戏由高桥宏之和高桥秀五两兄弟共同创作，该系列的首款游戏于 2001 年 8 月 1 日在 Game Boy Advance 掌机上发售，这也是该掌机平台上非常早期的游戏之一，这也使其成为 GBA 上的第一个大型 RPG。高桥秀五曾在一次采访中表示，当时索尼在 RPG 游戏领域占据主导地位，所以这款游戏的之所以能够诞生本质上是任天堂与索尼竞争的一种手段。这款游戏无论是外观还是质感，乃至游戏图标都有着 Camelot 一些早期游戏的感觉。

《黄金太阳》最初计划是一款专为 N64 主机打造的游戏。但当他们意识到当时 N64 已经日薄西山，而接任的 NGC 尚未发行时，他们决定将游戏开发方向转为 GBA 掌机。初代游戏的欧美版仅被冠以了《Golden Sun》这样一个简单的标题，而游戏日本原版还有这一个副标题——《黄金太阳：开启的封印》（Golden Sun：The Broken Seal），它花了将近一年半的时间来开发，但对于一款掌机游戏来说，尤其是在当时，这是一段相当长的开发周期。

故事要从艾萨克（Isaac）、加雷特（Garet）和珍娜（Jenna）这三个来自韦尔（Vale）镇的孩子开始说起。三年前，一场毁灭性的风暴摧毁了这个村庄，据推测，艾萨克的父亲、詹娜的哥哥菲利克斯（Felix）和他们的父母也在这场风暴中丧生。三人和他们的导师克拉登（Kraden）深入探索了小镇



附近常年封锁的禁地——索尔神殿（Sol Sanctum）。到达最深处后，他们发现了元素之星（Elemental Stars）的家园，据说它能够重新点燃四个元素灯塔，并恢复炼金术（Alchemy）的力量。然而，当艾萨克和加雷特试图找回星星时，他们被萨图罗斯（Saturos）和梅纳尔迪（Saturos）这两名来自普罗克斯（Prox）村的龙形战士所阻止。詹娜和艾萨克被绑架，四颗星星中的三颗被带走，艾萨克和加雷特的任务是防止灯塔被重新点燃，因为恢复炼金术可能会给整个世界带来毁灭。

在第一部的结尾，艾萨克和加雷特遇到了年轻的读心者伊万（Ivan）和治疗师米娅（Mia），并与萨图罗斯和梅纳尔迪(以及许多其他威胁)发生了冲突，最终未能履行他们的职责，因为代表着水星和金星的灯塔最终都被点燃了。

在故事的第二部分也就是 2002 年年中在日本发行的《黄金太阳：失落的时代》（Golden Sun: the Lost Age，欧美版是在 2003 年发行的）中，玩家将控制菲利克斯，其明确目标是点亮木星和火星灯塔并恢复炼金术。菲利克斯和詹娜、年轻但强大的谢巴（Sheba）、神秘的皮尔



《黄金太阳》是 GBA 掌机上最优秀的原创 RPG 之一，哪怕在发行的几十年后的今天，系列粉丝们会因其出现在《任天堂全明星大乱斗》（Super Smash Bros.）而欢呼（这句话适用于所有任天堂的 IP 系列）。







该系列的第三款游戏《漆黑的黎明》将视觉效果转变为 3D，尽管它在其他方面表现不佳。

旨在完成萨图罗斯和梅纳尔迪最初的任务。除了已知会阻碍他们行动的艾萨克小队之外，费利克斯还必须与像是阿格修（Agatio）和喀斯特（Karst）等更多的普罗西斯战士战斗（后者是梅纳尔迪被仇恨冲昏头脑的妹妹）。在故事中途，玩家小队得知炼金术的封印牵扯到了整个世界的安危；虽然这种力量被一些人用于邪恶，但它维持着土地，如果不采取任何措施，它的缺失意味着世界最终将会灭亡。艾萨克的团队最终加入了菲利克斯的任务，在了解了灯塔背后的真相之后，木星和火星的灯塔再次被点燃，恢复了炼金术的力量。

《黄金太阳：失落的时代》的片尾动画表明亚历克斯策划了故事中的许多事件，他的个人目标是为自己获得炼金术的纯粹力量。当所有四个灯塔都被点亮时，他们各自的力量聚集在阿列夫（Aleph）山顶，这一事件被称为“黄金太阳”；阿历克斯如愿夺得了这股力量，但当他显然不是名为“智者”（Wise One）的神明的对手，之后他便下落不明。

在 2010 年年末于 NDS 掌机上发行的《黄金太阳：漆黑的黎明》（Golden Sun: Dark Dawn）中，玩家将扮演艾萨克的儿子马修（Matthew）。故事发生在《失落的时代》故事结尾的 30 年之后，马修和其他原班人马的后代必须在一个因炼金术的回归而发生重大变化的世界中冒险，与古老而可怕的力量以及新的危险的“熟练者”(游戏中对能够使用精神感应力量的人的称呼)作斗争。

这三款游戏都具有相同的玩法，每作的战斗是随机的，在地下城中有一些有趣的谜题需要解决，而故事通常是线性的。自《封魔传奇》以来，Camelot 便热衷于使用旋转式战斗视角，这不仅增加了基本攻击的表现力，更能给许多精神力攻击演出动画赋予极强的张力。即使在 GBA 上，哪怕画面只是一团马赛克，这也是一种令人印象深刻的效果。而在 NDS 的 3D 画面中就没那么强的冲击力了。

小队角色属性构成分别代表了四种不同的元素——金星(土魔法)、火星(火魔法)、木星(风魔法)和水星(水魔法)。每种招式都有一个对应的元素，不过也可以通过使用不同种类的元素精灵进行改变。元素精灵是一种需要通过解决各种谜题或击败敌人后加入到玩家小队中的生物。精灵通常会提高团队成员的属性，并赋予他们新的技能。它们也可以在战斗中用作攻击，每个精灵在战斗中都有不同的效果。精灵也可以召唤出强大的生物来发动高威力的攻击招式。可用的协同效应可以通过给一个团队成员一个不同类型的精灵来定制——例如，将一个火属性精灵给一个擅长金属性招式的角色，便会让其也能会使用火属性招式。

这三作游戏由同一个幕后团队制作，高桥兄弟俩负责游戏的大体方向和设计，曾参与《新光明力量》（Shining The Holy Ark）、《马力欧网球》和《马力欧高尔夫》的三内真（Shin Yamanouchi）负责本作的角色设计和美术，樱庭统（代表作有“传说”系列、《黑暗之魂》以及 Camelot 的《光明力量》系列）负责游戏配乐。

初代《黄金太阳》和《失落的时代》在 GBA 发行时受到了广泛好评，许多人都游戏的高质量图像(尤其是许多战斗效果)、具有挑战性的谜题和引人入胜的故事拍手称赞。而故事过半时视角的转换也被称赞为整个故事的一个有趣的转折。《黄金太阳：漆黑的黎明》也获得了广泛的好评，尽管不如前两部那么受欢迎，主要是因为它在难度和整体故事方面都有所降低。系列所有的游戏都存在着冗长的内容，对话总是拖得太长，尤其是在《漆黑的黎明》中尤为明显。很大程度上是因为《漆黑的黎明》是在 NDS 生命周期的后期发行的，所以它在商业上的表现也是最差的。

自游戏首次登陆 GBA 以来，该系列已经获得了一大批狂热的粉丝，但尽管最后一作《漆黑的黎明》的结局留下了“The End……?”这样一个意味深长的结尾画面，但没有迹象表明任天堂或 Camelot 会推出第四款游戏。



《勇气默示录》（Bravely Default）（系列）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2012 | 涉及平台: 3DS, NSW

在 NDS 上对《最终幻想 3》和《最终幻想 4》进行了重制之后，制作人浅野智也尝试制作了一款仿《最终幻想》经典风格的衍生游戏《光之四战士》（The 4 Heroes of Light）。虽然这款游戏反响一般，但在 3DS 平台上的《勇气默示录》（Bravely Default）中，前者的创意得到了完善和重新审视。游戏的故事依旧是《最终幻想》系列那老一套——守护着卢森达克（Luxendarc）王国的四大元素水晶，由于某种未知原因的影响，导致了各种自然灾害。而我们的冒险者主角们——司掌水晶正教中四水晶之一的风之水晶的巫女阿尼艾斯•奥布莉（Agnès）为了解放其他水晶开始了穿越大陆的冒险；牧羊人迪兹•奥利亚（Tiz），他的故乡城镇因为灾害而被破坏殆尽；伊黛亚•李（Edea）作为邪恶的爱塔尼亚公国（Duchy of Eternia）元帅之女，最后背叛了自己的国家，加入到玩家的队伍中来；最后还有自称“情圣”的林格阿贝尔（Ringabel），虽然失去了记忆但他手中掌握着一本似乎能预测未来的日记。

虽然《光之四战士》本质上就是一款披着现代技术外衣的复古 RPG，但《勇气默示录》是货真价实的在沿用了《最终幻想》经典的主题和机制的同时，将其制作为一款更符合 21 世纪玩家习惯的游戏。而这也影响到了主角们背景故事的写作方法——他们身上当然还都有着《最终幻想》的影子在，但与老游戏相比，有更多的对话充实了他们的个性。以《命运石之门》（Steins;Gate）等著名文字 AVG 游戏而闻名的林直孝（Naotaka Hayashi）负责撰写本作的剧本。游戏中的角色往往都有着夸张的刻板印象，但与故事结合得天衣无缝，让他们变得更讨人喜欢，尤其是给他们一些口头语或口癖，例如阿尼艾斯傲娇时的“不可接受”（unacceptable）或是伊黛亚“mrgrgr”这类的喃喃自语。游戏中甚至还加入了类似“传说”系。列中幕间剧场的队内对话系统，让角色在其中谈论当前事件



战斗系统设计与 16 位时期的《最终幻想》系列一样，采用了一个侧面视角的镜头设计，只有在角色攻击时才会切换镜头，而不是 32 位时期游戏中更动态的镜头设计。而本作战斗围绕着 Brave 和 Default 这两个指令中的核心设计，也是游戏那不同寻常的标题来源。Brave 指令可以通过消耗 BP 点数来在一回合中一次性施展最多四次的行动。相对应的，如果选择 Default 指令则会让角色在当前回合内进行防御，并以此在之后获得更多的 BP 点数。当然，你也可以提前透支使用 BP 点数，但这就意味着你需要在接下来各个回合内无法做出任何行动，直到偿还完所有负数的 BP 点。这让玩家能够很好地平衡进攻和防御，而且敌人也可以利用这一点，尤其是 BOSS。每种武器类型也有独特的特殊动作，它们有不同的触发条件-你可以在一定程度上自定义这些动作，另外它们还提供了短时间内整个团队的属性提升。虽然它可以调整，默认的难度水平相对较高，但它也非常适合玩家，这也是 16 位时代所不具备的——你还可以使用加速键来加快战斗速度，游戏也会定期自动保存，虽然游戏采用了随机遇敌机制，但玩家可以调控遇敌的频率，甚至将其完全关闭。



《勇气默示录》将会成为一款经典的即时制战斗游戏，，它几乎毫不费力地复制了 **16** 位 **RPG** 的辉煌岁月，但游戏的重复第二部分却让它黯然失色。





《勇气默示录》中城镇并不多，但存在的城镇都是以动态绘画的形式呈现。

职业系统或多或少直接借用了《最终幻想 5》，玩家可以选择各种职业并通过获得职业点数来升级这些职业，并允许你将技能带保留到其他职业中。游戏中有着能在《最终幻想》中看到的职业，像是僧侣、黑白魔导士、黑暗骑士，还有一些更不寻常的角色，比如吸血鬼，他们很像是可以学习敌人技能的蓝魔导士的替代版本，以及允许角色大幅(但暂时)增强技能的魔术师。有趣的是，许多特殊的 BOSS 本身就是一些职业的原始掌握着，一旦你被打败，玩家就会解锁他们对应的职业。而这些短暂出场的 BOSS 们本身就有点滑稽——武僧 BOSS 几个肌肉脑白痴，白魔导士 BOSS 是个蛇蝎美人，而黑魔导士则是一个有些口吃的厌女书呆子。

游戏中也使用到了 3DS 掌机的擦肩通信功能，比如在战斗中接受特定攻击的能力，或者寻求援助重建诺伦德(Norende，迪兹被摧毁的家乡)，总之这可以解锁各种奖励。此外游戏中还有一种被称为“休眠点数”（Sleep Points）的货币，可以让玩家在战斗中短暂暂停时间，做自己想做的事情。这些点数可以通过让 3DS 处于休眠模式或通过微交易购买获得。

游戏的视觉效果与 NDS 上的《最终幻想》系列游戏相似，角色都是以吉田明彦的可爱风格绘制的。最令人印象深刻的是城镇，它们就像被赋予三维深度的画作。配乐由金属歌剧乐队 Sound Horizon 的作曲 Revo 制作，并使用了现场乐器配乐。虽然在风格上与 Square的大多数其他游戏音乐明显不同，但它却抓住了 JRPG 配乐的所有要点——一个美丽的世界主题，多样化的城镇曲调，忧郁但旋律优美的地下城背景乐以及一些精彩且极富动感的战斗主题曲，尤其是当发动特殊技能时还会响起对应使用者的角色曲。

在《勇气默示录》大部分时间中它貌似都做到了尽善尽美。不幸的是，在第四章之后，由于一个情节转折，事态开始一路滑坡，直到彻底重开整个游戏的故事。虽然你可以保留自己的力量和能力，但你需要重新访问四个水晶，击败主要 BOSS，然后一次又一次，循环往复，直到你最终达成结局。当然了，你不必每次都要经历整个流程故事，而且每次循环中都会加入一些全新的 BOSS 战和一些额外的剧情，但它仍然给游戏增加了几段额外的垃圾时间。而这一设定无疑让《勇气默示录》这款游戏整个垮掉。

游戏与初代两年后推出了续作，该作故事主要讲述了提兹和队友们拯救了世界后发生的事情。然而，随着游戏的开始，事情变得非常糟糕，因为现在被授予教皇头衔的阿尼艾斯被邪恶的凯撒绑架。拯救她的责任自然就落到了她的护卫伊恩（Yew）身上，他很快便与伊黛亚联手前去解救她。而作为一款与前作有着强关联的直系续作，你必须要打通第一部才能才能真正享受到这一点，而它的主要吸引力在于世界的变化。

这款续作自然也复用了前作中许多的场景，尽管故事情节相当不错，但它没有第一款游戏的时间循环。战斗系统基本没做改动，倒是多了一大堆全新的职业，包括猫咪魔导士，也就是蓝魔导士的另一种变体，给你的角色可爱的猫耳朵，需要猫粮来学习技能;鹰眼，基本上是一个神枪手的牛仔(或女牛仔); 以及为敌人制作致命甜点的糕点师。唯一的缺点是配乐，由歌唱组合 supercell 的 ryo 提供，这与原版相比有很大的差距。

该系列后来在 Switch 上推出了真正的《勇气默示录 2》，加入了全新的全新的角色并让 让Revo 重新担任作曲。





游戏的对话文本风格与《最终幻想》有所不同……就是有点傻乎乎的。



《美妙世界》（The World Ends With You）

开发商: Square Enix/Jupiter | 发售年份: 2007 | 涉及平台: DS, NSW

《美妙世界》（The World Ends With You），日文版的标题为《すばらしきこのせかい》，可能是 Square Enix 推出过的最具创意的 RPG 之一。一个叫做樱庭 音操（Sakuraba Neku）在意外去世之后，被迫卷入到一场为期一周，有机会让他重获第二次生命的游戏当中。这个介于生死之间的游戏场地限定在东京涩谷市区，在此处音操以幽灵态存在，可以在人群中洞悉并读取到部分人的思想，但无法与他们互动。然而还有许多与他处于同样境地的参赛者，音操不得不与另外一人组成搭档合作。而这场生死（limbo）游戏的组织者，也就是死神们会操纵一种名为“噪音”（Noise）的抽象怪物来摧毁这些被困的灵魂。

在这一层面上，《美妙世界》充分利用了 NDS 的功能设计，游戏采用了一个令人难以置信的实验性战斗系统，你可以在两个不同的屏幕上同时控制两个不同的角色。音操在下屏通过触摸进行操作，执行某些动作或是通过麦克风来发动角色所装备的徽章，让其能够发动攻击或诸如电击、精神冲击、投掷场景物等技能。另一方面，你需要通过按键来控制上屏的队友，使用基于卡片设计的战斗方式，当你完成某些连击时便会获得星星。这些组合的变化取决于你的同伴——有一个人反而需要下屏人物配合，也有个角色需要输入对应的数学方程，等等。有了足够的星星，你就可以使用融合攻击，清除两块屏幕上所有敌人，同时让角色升到第三级。你的攻击节奏也会在角色之间传递一个绿色的光球，给拥有它的人带来伤害奖励。





虽然你可以完全将搭档托管给电脑 AI，但借由这个独特的系统创造出更强大的战斗节奏确实显示了这个系统是多么充实和令人兴奋。它甚至贴合了游戏更为核心的“交流”主题，让你的角色共享生命条，而你们同时对抗完全相同的敌人，只是在两个不同的平面上一起减少他们的生命值。值得庆幸的是，你不需要担心同伴角色的移动，只需要把握闪避或使用卡片的时间，这样系统就不会过于复杂。角色装备搭配的自由度非常高，允许玩家进行量身定制像是决定角色的最大生命值或每次战斗登场敌人数量等能力。为了能获得更强大的能力，游戏鼓励玩家进行更冒进的战斗风格，并会为此就更好的道具作为奖励。音操所掌握徽章的强弱也取决于涩谷每个区域的流行趋势，不过玩家也可以通过不断地在战斗中使用徽章来提升它们的强度。该方法也适用于道具和服装，可以以此改变它们提供的

你需要花很长时间才能理解伙伴战斗机制，但游戏让你选择自己的难度等级，以及你想让你的伙伴自动化的程度，从而让你轻松上手。





大多数 NDS 上的游戏除了用作显示小地图或是一些花里胡哨的噱头外，都没能充分利用该掌机的双屏设计，但该设计成为了《美妙世界》的核心部分，并且该系列所独有的某些韵味在移植并整合到单屏幕平台上时似乎所有丢失。

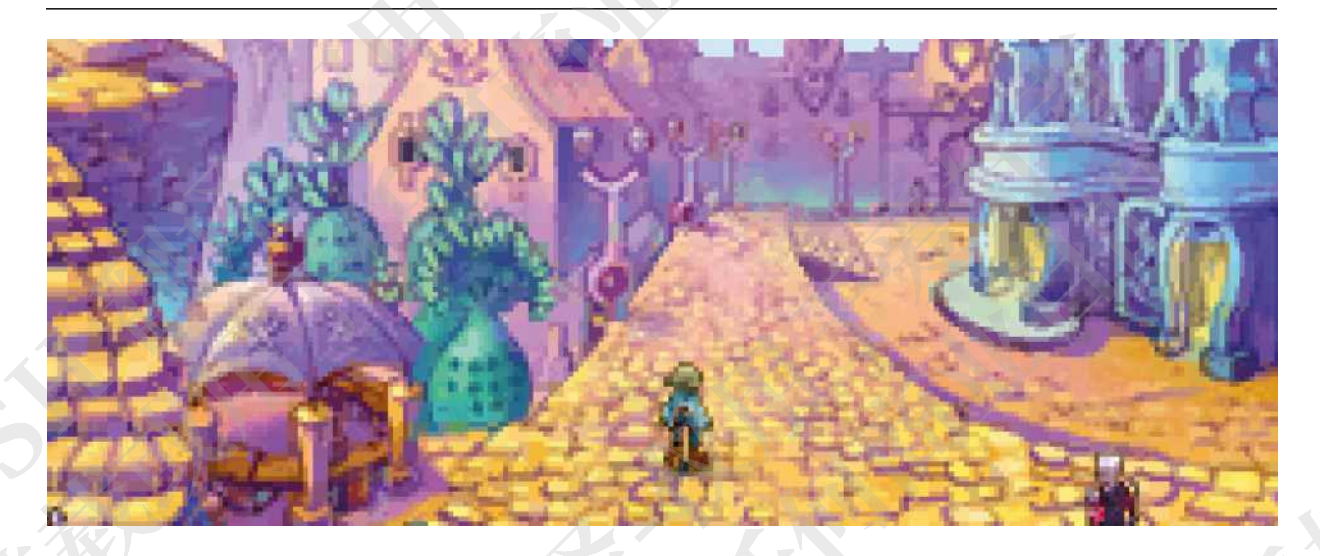
属性加成。游戏中甚至还加入了一个可以根据吃(和消化)各种食物来增强能力的系统。游戏中的每个系统都会相互反馈，包括通过 NDS 的通过 WIFI 进行的擦肩通信功能来强化徽章的能力。

这款游戏充分体现了《王国之心》（Kingdom Hearts）主创野村哲也的游戏设计风格。然而除了一个模棱两可的“创意总监”的身份外，他还主要负责了本作的角色设计。野村在游戏中并非无足轻重，但他远不是项目中最重要的声音。这也许就是为什么《美妙世界》是野村最具创造性的作品之一，因为有一群员工以一种比他的其他作品更连贯、更深思熟虑的方式将他更疯狂的想法置于背景中。诚然，现代街头时尚、时髦的用户界面和朗朗上口的 J-rock 音乐(其中大部分在国际发行时被配音成英文)是吸引人的重要因素，但审美并不仅仅是肤浅的。

这是一个强有力的故事，关于人与人之间形成的纽带，以及这些纽带如何改变他们，不管是好是坏。它通过角色世界观之间的冲突来描绘这一点，反社会的音操被迫面对他人的观点，并将他们的真理与自己的真理结合起来，从而诞生新的观念。在游戏的第一周，他与一个与他年龄相仿的女孩美咲四季（Misaki Shiki）成为了搭档。两人从一开始就存在着极大的隔阂。音操讨厌她的存在，但最终学会了作为一个团队战斗。但当两人分开后，音操有了一个新的搭档，这突显了两人之间的关系才刚刚开始，他在接下来的故事中拼命地想要挽回。这是一个典型的 JRPG 式成长故事，但本作中传达了一个更生活化的理念——主角们的经历告诉人们人总是会随着成长而发生变化，若让自己的执念占据了生活可能是危险的。游戏以东京涉谷作为主舞台本身具有作为美学装饰和主题支持的双重功能，时尚趋势系统和品牌、服装的使用，甚至是人们身上的模因印记，都映射到个性和文化冲突的核心概念上，赋予整个游戏一种无法一时看穿的深度。

《美妙世界》绝对是一款必玩的神作，但前提是要保证你玩的是 NDS 原版。游戏后来面向智能手机和 Switch 的移植版将所有内容都整合到了一个屏幕当中，并尝试通过将伙伴变成徽章能力来简化战斗系统，这相当于删除游戏中最独特的部分之一。触摸控制在DS屏幕上也没有触控笔好用。Switch 上的《美妙世界 最终混音》（Final Remix）版增加了另一种控制方法，如果连接到电视上，你可以用 Joy-Cons 手柄瞄准操作，但该设计压根就是滥竽充数。这是一款真正需要重新设计的游戏，它需要考虑常规的方向键控制，而不是调整动作控制。这个移植版本还增加了一个额外的最后一章，尽管有一个非常愚蠢的转折，读起来像一个非常糟糕的同人小说。

尽管《美妙世界》在当年并未立即获得成功，，但它的时尚风格和令人印象深刻的原创玩法使它比 NDS上的其他 RPG 游戏更能历久不衰。事实在十年之后的 2021 年该 IP 还被复活，推出了一部电视动画系列以及一款名叫《NEO：美妙世界》（NEO: the World Ends with You）的全新游戏，而该作已在 PlayStation 4, Switch 和 PC 平台上发布。



《灵光守护者》（Soma Bringer）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

《灵光守护者》（Soma Bringer）的世界受到了一种叫做“来访者”（Visitors）的怪物的攻击，这种怪物有附身生物并造成破坏的恶劣习性。为了对抗这种威胁，一支叫做法祖夫（Pharzuph）的军事力量成立了。作为第七部队的成员你将探索世界与“来访者”战斗，期间你会遇到一个名叫伊迪尔（Idea）的失忆少女。她拥有着可以感知“索玛”（Soma）这种驱动世界科技的能量的能力，而你们将一起揭开这股能量神秘的起源。

《灵光守护者》是由 Monolith Soft 开发的，并在该公司被任天堂收购后发行。参与开发的有不少是《异度装甲》（Xenogears）、《异度传说》（Xenosaga）乃至后来《异度神剑》（Xenoblade）时期的工作人员，包括了制作人高桥哲哉和作家嵯峨空哉，但本作更像是一款 ARPG 游戏。。一开始，你可以选择你的玩家角色，以及他们的职业——战士（Battlers）擅长使用近战武器，黑骑士（Battlers）能双持武器，可以牺牲 HP 来获得各种效果加持，圣骑士（Corps）是手持长矛和盾牌的神圣骑士，魔法师（Somas）是擅长使用法术的职业，枪手使用像弓和枪这样的远程武器，格斗家（Kampfs）则是一个近身肉搏的职业。一旦选择完成，你的角色便是这样一个来自第七部队（Division 7）的无口系主角，不过游戏中还会提供两个同伴跟随在你周围，他们要么是由电脑 AI 控制，要么是通过 NDS 的 WiFi 功能实现本地联机的其他玩家。游戏玩起来很像是《圣剑传说》系列的继承者，但该作设计也非常类似那些 PC 上诸如《暗黑破坏神》（Diablo）这类的地牢爬行游戏。游戏中所有的地下城都是预先设置的，但其中的奖励（包括武器）都采用了随机掉落机制。游戏的战斗重点强调按键交互以及四处寻找宝藏和打击坏人。升级后，你可以选择如何强化主角，将数字分配到不同的属性中，学习和升级与你的职业相关的技能。



但这款游戏的色彩也比《暗黑破坏神》或大多数地下城爬行游戏丰富得多，在 2D 背景上使用 3D 角色，让人想起 PlayStation 的《最终幻想》游戏。从美术角度来看，这款游戏非常出色，尽管背景确实受到 NDS 低分辨率的影响，而且当你攻击到敌人时，游戏会侧重给予特写，这使得像素化更加明显。由于游戏体量较大，因此地下城无可避免地显得重复。光田康典也是该团队的另一位定期合作伙伴，他的音乐一如既往地优美，拥有强大的配乐和激动人心的旋律。

任天堂没有在海外发行《灵光守护者》显然是一个错误。虽然有些人可能会觉得它的地下城爬行很乏味，但游戏中诸如强调打断敌人来击晕他们这类的设计后来被沿用到了《异度神剑》中，使这款游戏成为该公司游戏发展中缺失的一环。



《灵光守护者》恰巧是 Monolith 早期游戏（如《异度装甲》）和后来更受欢迎的游戏（如《异度神剑》）之间的进化中点。



《光辉物语》（Radiant Historia）

开发商: Atlus | 发售年份: 2010 | 涉及平台: DS, 3DS

战火席卷了瓦克尔大陆（Vainqueur）；瘟疫将这片土地化作了尘埃，分裂了阿利斯特尔（Alistel）和格兰诺格（Granorg）王国。故事的主角是一个出身阿利斯特尔王国，名叫斯托克（Stocke）的士兵，因其所作所为造成了时间线的分裂，最终导致了两种完全不同的战争结果。

这种时空旅行题材在诸如《超时空之轮》（Chrono Trigger）和《勇者斗恶龙 7》（Dragon Quest VII）等 RPG 中屡见不鲜，但这些游戏也只是在在不同时代之间来回穿越。在《光辉物语》（Radiant Historia）中存在着两条平行的时间线。主角利用两个神秘孩童交于他的《白之史书》（White Chronicle），斯托克可以随意地在这些平行宇宙之间穿越。他也可以借此回到更久远之前的时间线（虽然不总能穿越回未来）。玩家在游戏大部分的时间内只能在单一的时间线上推进流程，直到约到阻碍之后才能跳到另一条时间线上，在那里你要么完成事件，要么获得某种技能来绕过之前的阻碍。戏中的流程图会列出所有事件，包括你可以跳回去的所有地点。游戏中有几个重要的决策点，但游戏并不会因此诞生新的时间线，而是总是存在“正确”和“错误”的选择。选择后者只会给你几行文字，详细说明你是如何失败的，然后让你选择正确的选项。

核心故事还算不错，但两条时间线的对比才是最吸引人的地方，尤其是斯托克与一个也能穿越时间的神秘敌人交战的时候。比起典型的 JRPG，本作中的政治关注点更接近 SRPG，而作为一名退伍军人的斯托克本身也是一个比典型的青少年向英雄，是一个更有趣的角色。游戏确实有一个很酷的蒸汽朋克的风格，以及一个由人类和野兽组成的角色阵容。下村阳子(Yoko Shimomura)的戏剧性配乐



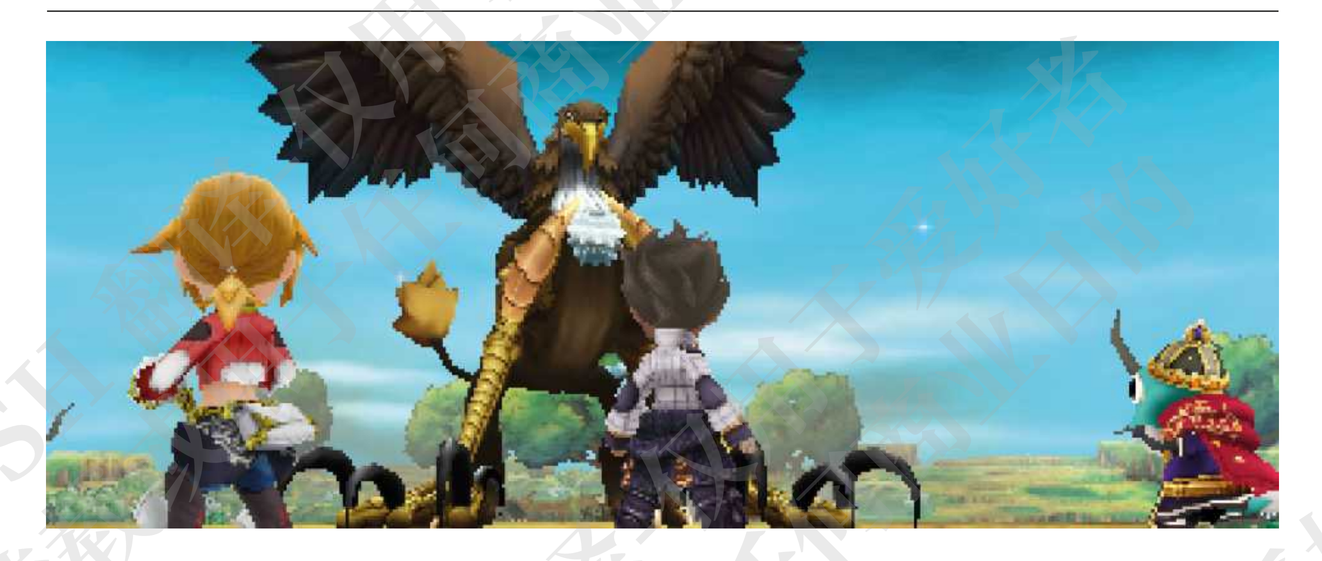
也很出色，不过有些重复。

战斗中敌我双方会各自位于一个 3*3 的网格场地内。我方的三名有着推、拉和移动角色的能力。如果你能将多个敌人扔到同一个方格中，那么当角色攻击到一个敌方单位是，同处一格内的敌人都会受到伤害。所以这需要你仔细规划并同时使用每个人的技能，此外你还可以使用技能去操纵回合顺序。该系统凭借其超强的战略性和吸引力在游戏前期表现非常出色。然而，后期的敌人（尤其是 BOSS）很难被角色的位移技能影响，所以战斗往往会拖延下去，导致整个游戏失去动力。此外，由于时间旅行的前提，你经常被迫重玩部分内容或穿越你已经探索过的地下城。至少你可以跳过过场动画，绕过敌人避开地图上的大多数遭遇战。

游戏 3DS 移植版的副标题是《完美编年史》（Perfect Chronology），游戏新加入了一个友好模式，在这个模式中，触摸敌人会自动杀死敌人。虽然你仍然需要与 BOSS 战斗，但这确实改善了游戏的节奏。它还添加了重做的角色肖像(原版需要 DLC)，完整的配音，一些与主要时间线无关的酷炫支线任务以及一个全新的迷宫。



《光辉物语》貌似是 1995 年 SFC 平台的 RPG《幻史世界记》（Gran Historia）的精神续作，后者有着类似的设定，即主角穿越时空去阻止灾难。



《遗产传奇》（The Legend of Legacy）

开发商: Cattle Call | 发售年份: 2015 | 涉及平台: 3DS

2014 年底，日本游戏发行商 FuRyu 在任天堂的 3DS 掌机平台上推出了新作《遗产传奇》（The Legend of Legacy），这引起了很多人的关注。在很大程度上是因为本作幕后制作人员中许多与 Square Enix 有关联的美术师和开发者都赫然在列——如《超时空之轮》的制作人加藤正人（Masato Kato），《最终幻想 13》的作曲滨涡正志（Masashi Hamauzu）和《沙迦开拓者》（SaGa Frontier）的设计师小泉今日治（Kyoji Koizumi）。另一个原因是，这款掌机 RPG 有着《沙迦》（SaGa）系列强烈的既视感。要知道，当时距离这个备受追捧的游戏系列登陆主机平台已经过去了近 10 年的光景，而该系列上一款游戏，还是 PS2 上重制的《浪漫沙迦：游吟诗人之歌》（Romancing SaGa: Minstrel Song）。而《遗产传奇》的英文版发行商则是 Atlus。

所有信息都引出了同一个问题，那就是最终产品是否能达到 2015 年发布前的所有宣传效果？一般来说，是可以的。毕竟话说回来，即使是现存的《沙迦》系列最好的作品也也很难谈之完美，更何况这款山寨游戏也不例外。即便是这样，《遗产传说》也表现出了许多积极的因素。就像《沙迦》系列所有优秀的作品一样，《遗产传奇》让你在一开始就从有着丰富多彩背景的角色中进行选择。好吧，用“丰富多彩”来描述这款游戏的角色有点夸张。尽管如此，还是有六个人（三男三女，看起来都是白人），而且大多数设计都很讨人喜欢。更有趣的是，还有一只绿色的青蛙王子，他让其他的青蛙都相形见绌。虽然这些潜在的团队成员都有自己的冒险初衷，但不要指望你的选择会像在《沙迦开拓者》（SaGa Frontier）中那样影响接下来的冒险。你所有的选择只会影响后续旅程中其他角色会不会加入到你的队伍中，以及沿途的部分故事段落。除了令人印象深刻的角色阵容(抛开多样性不





《遗产传说》的发行商 FuRyu 之前以授权游戏和地牢爬行 RPG《解放之刃》（Unchained Blades）而闻名。

提，仅就数量而言)之外，《遗产传说》的主要卖点是其水彩画式的美学，其游戏世界窗口的弹出方式(如果你打开了你的掌机的 3D 效果，这一点特别酷)，以及它的制图系统，它可以让玩家绘制游戏地图来赚钱。

该系列是否能弥补《遗产传说》中除一个城镇（也就是游戏新手村伊鲁席尔-Initium）外大地图上便没有任何据点的问题仍有待商榷。有些人可能会这么认为，但很多人不会。许多玩家可能也会抱怨游戏缺乏故事情节:游戏围绕着一个神秘的岛屿展开，岛上有一个永恒的神器，而且游戏缺乏叙事方向。《遗产传说》尤其是在过度频繁的战斗中插入许多剧情，，但却很少有足够的解释。

如果《遗产传说》的设定很对你胃口的话，千万不要被那些潜在的问题劝退了。因为这款游戏能向玩家展示足够多的优点——滨涡正志可爱的曲风尤为亮眼——而不是缺点，即使游戏本身距离完美差之千毫。换句话说，如果你是传统 JRPG 的爱好者的话可能会想要尝试这款游戏的精神续作《生存者同盟》（The Alliance Alive），它不仅更简单易懂，而且故事情节更丰富，角色也更吸引人。



《生存者同盟》（The Alliance Alive）

开发商: Cattle Call | 发售年份: 2017 | 涉及平台: 3DS, WIN, PS4, NSW

作为《遗产传说》（The Legend of Legacy）的续作，Cattle Call 的《生存者同盟》（The Alliance Alive）试图去修复前作中的大部分缺憾。虽然这两款游戏都与 Square Enix 的《沙迦》（SaGa）系列有着相同的故事风格和游戏元素，但由 FuRyu 在日本和 Atlus 在 2017 年至 2018 年间发行的《生存者同盟》是两者中更容易上手的。《遗产传说》走的是兼具创新和复古的设计路线，而《生存者同盟》则恰恰相反。事实上它本质上是一款相当传统的回合制 RPG，但就像任何优秀的仿《沙迦》风格的游戏一样，它用一些奇怪而有趣的系统支撑了那些历经时间验证过的内容。

首先，你不能像《遗产传说》中那样选择主角，《生存者同盟》中的主角是预设的。不出所料，主角是一个名叫加利尔（Galil）的普通年轻人。不过，他至少有一个有趣的身份——他是为了反抗魔神而成立的抵抗组织夜鸦（Night Ravens,）的一员，魔神们占领了主角所处的无名世界并奴役了人类。值得庆幸的是，当你在《生存者同盟》中冒险时，有 11 位角色可以加入到你的队伍当中并且他们的背景故事更有意思。他们中有一对恶魔的叛徒，一个穿着鸭子外观增强服的独眼年轻科学家，还有一个骁勇善战的企鹅战士。

到目前为止，一切都很有“沙迦”味不是吗？这仅仅是个开始。尽管《生存者同盟》以回合制战斗为特色，但除了选择移动之外，还有很多其他内容。你可以按照进攻和防守的需求来安排参战角色的站位。你可以通过填满他们的爆发槽来让他们释放突破极限的终结一击。最重要的是，主角或队友都可以随机觉醒新技能（游戏中称之为“艺能”-Arts）



然而《生存者同盟》并没有从 Square Enix 那些独特的 RPG 系列中汲取所有优秀和奇怪的元素。它的公会系统就是一个完美的例子。在探索游戏广阔的地图时，你会经常遇到高大的塔。这些尖塔在战斗内外都能给予玩家好处，部分尖塔可以开出新的盔甲、武器或魔法印记。其他的要么会减少当前区域内敌人的数量，或是在战斗触发后为我方提供攻击支援。游戏中最亮眼的场景设计要数“水怪巢穴”（Water Devil Dens），这个非必要探索并且需要通过充满设计师恶意的漩涡才能进入的地下城场景极具特色。正如你所料，此处充满了肮脏的怪物。它们还为《生存者同盟》注入了一种超凡脱俗的张力，这与“传统 JRPG”模式中的额外关卡设计目的完全不同。滨涡正志的配乐也很不寻常。特别的是，只有特殊的遭遇战才会使用独特的战斗音乐;日常的战斗会继续播放角色当前场景内的 BGM。

虽然《生存者同盟》最初发行时获得的成功并不多，但它却比前作更受欢迎。事实上，它做得很好，足以获得高清复刻待遇移植到其他平台。



本作是对于《遗产传说》的重大改进，同时也是 Square Enix 的《勇气默示录》（Bravely Default）很好的延续，对于那些更喜欢《沙迦》系列而不是《最终幻想》的玩家来说，这是一个更好的选择。



《犯罪少女》（Criminal Girls）（系列）

开发商: Imageepoch/Nippon Ichi | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PSP, PSV, WIN

Imageepoch 的《犯罪少女》（Criminal Girls）系列就像是把动画版监狱题女性剥削电影做成了 RPG 一样。你控制着一个被送到地狱的年轻人，在那里你要负责改造游戏中的犯罪女孩，带她们穿过一个带有各种审判环节的高塔。事实上这些女孩们早已死去，但在宇宙意志的决定下，经由你帮助的这些女孩或许有机会避免堕入地狱。每个女孩都与某种特定的罪联系在一起;虽然一开始不清楚她们究竟犯下何等的罪行(或者如果他们继续在地球上生活的话，她们能干出什么事)，但她们的背景故事最终被揭示出来。

单就游戏玩法设计而言，这是一款非常标准的地牢爬行 RPG 游戏，玩家会探索一条条回廊(虽然都是随机生成的，但结构十分简单)并锻炼你麾下的女性队员。游戏的战斗设计有些不同寻常，战斗中四个参战的女孩都会建议你使用她们提出的攻击招式，然后你需要选择其中一个（你认为）最好的攻击并瞄准敌人。提议的攻击大多是随机的，不过有时女孩们会提出与当前战局有关的建议。战斗习惯的倾向以及使用方式，将趋于将取决于你如何训练你的队伍，这也是该系列的核心设计。当你杀死敌人时，女孩们将获得 CM 点数，这些点数将用于这些“激励”（Motivation）环节。(这些在日版中最初被称为“惩戒”。)你可以在这个小游戏环节中做一些羞羞的事情，像是打她们，用羽毛挠她们痒痒，往她们身上滴迷之液体或去擦拭她们身上的泡沫。游戏里的解释是这一系列的行动将会清除她们身上的“欲孽”（temptations）。虽然游戏初代只登陆了 PSP 掌机平台，但其（包括续作）又在 PSV 上推出了重制版，游戏利用了该掌机的触摸屏设计，允许玩家通过触摸屏幕上的动漫少女来让她们升级，同时她们会以充满暗示性的姿势跳来跳去。游戏所有的设计都弥漫着一种异样的氛围，尤



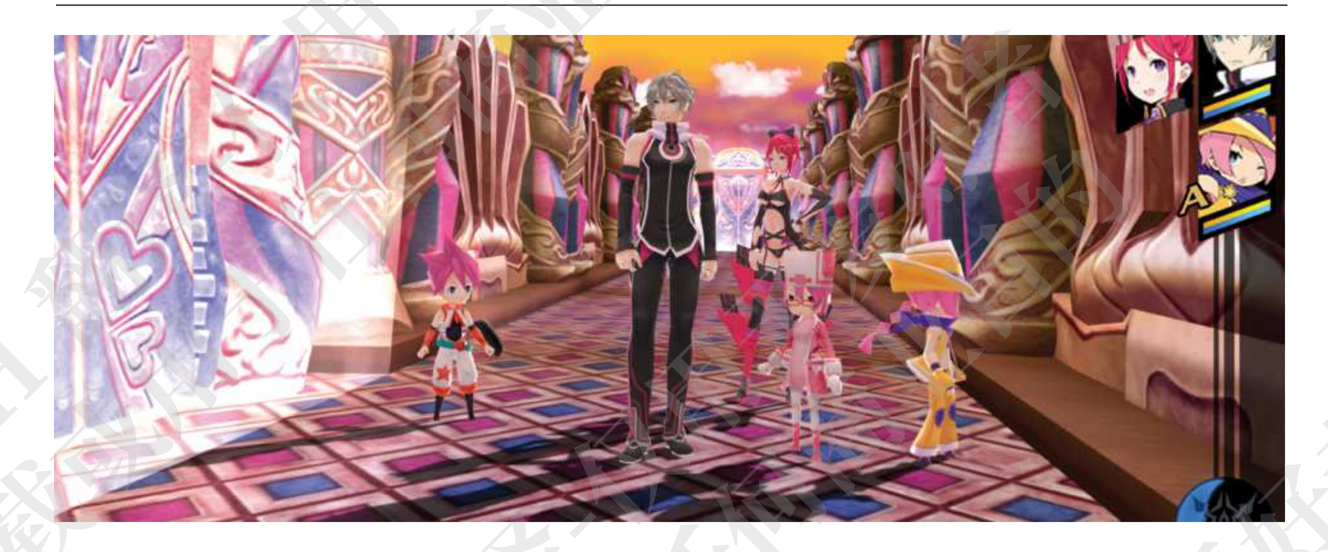
其对面明显还是一群未成年少女，游戏中到处都是这种在审查机制底线上跳舞的操作，以至于本地化版本必须有所调整，像是初代游戏中就采用了一些粉红色的烟雾来模糊部分影像（即便这样，该系列许多版本在某些国家都是禁售的）。不过在游戏的背景中，这些女孩在这些惩罚后都会感到满足，而不是真正地受折磨，毕竟部分的承接形式确实也挺恶搞的。

该系列还有两款仅是更换了少女阵容但大部分内容基本一致的游戏。第一款游戏由著名色情漫画家 Ichihaya 负责美术，副标题为《Invite Only for Vita》，第二款游戏的副标题是《Party Favors》，美术换成了 Airi Hori。在这个时期游戏提供了第二种基于 S 类和 M 类这两种技能的玩法——你现在可以在战斗中喊出类似责骂或表扬等带有指导性的话术，女孩们会因各自的价值观而对此产生不同的反馈。

《犯罪少女》便是这样乐此不疲地打着擦边球，但除了独特的战斗系统外，这款游戏并没有什么特别之处，任何不喜欢它的人都会觉得它很讨厌。



正是《犯罪少女》这样的游戏才让有着触摸屏设计的 PSV 荣获了“二次元死宅”机的雅号。



《为我而生》（Conception）（系列）

开发商: Spike-Chunsoft | 发售年份: 2012 | 涉及平台: PSP, PSV, 3DS, PS4, WIN

在 Spike-Chunsoft 旗下的《为我而生》（Conception）中，你将控制一个被授予“神选者”这一显赫称号的年轻人。随之而来的是一群将会“协助”你消灭世上所有恶魔的年轻女性。

这款游戏的灵感来自《女神异闻录》（Persona）系列。每个女孩都有不同的特点，你可以和她们聊天或带她们约会来增加她们对你的好感度。然后，你可以执行一个名为“爱之仪式”（Classmating）的仪式，这将根据你选择的伴侣和她们对你的感情，从一个形式俄罗斯套娃的容器（游戏中称之为“器”）中孕育出属于你们的小小“星之子”（Star Children），然后他们会陪伴主角探索随机生成的地下城并杀死怪物。在战斗中，你能且只能攻击一个敌人，但是可以从它周围的四个方位中进行选择。远离它的攻击区域对你有利，这样你就可以避免伤害，但如果你正面面对敌人，你可以更快地增加连结能量（Chain Drive），并发动连锁攻击以便再次积累。如果你能携带多个星之子，他们中的一群可以聚集在一起作为一个单一的单位战斗。取决于哪个女孩更喜欢男主角，游戏提供了多个不同的结局。

作为一款恋爱模拟游戏，《为我而生》系列的游戏非常夸张，因为女孩们有着华丽的外表和刻板的个性。在很大程度上，游戏内容也十分的奔放。然而无论是约会元素还 RPG 要素在游戏中表现得都十分的肤浅，最终都显得平淡无奇。此外游戏中还有一些设计过于幼齿的角色，即便她们没看上你，但仍给人以一种毛骨悚然的感觉。“星之子”也毫无个性可言，只不过是一群可随意更换的“工具人”。显而易见，游戏的核心卖点还其中那一座座晃动的“山峰”和那种“你懂得”的幽默感，不过很快就会让人感到视觉疲劳，而且在它的表面之下，除了福利内容之外，就没有什么其他的东西了。这些内容显然已经足够制作出一部电视动画的了，但尚不足以支撑起一款长篇 RPG。





在战斗之外，你可以与学校里的任何一位女士见面，以便在与她们同班之前加强你们的关系。左上图是来自《受孕 2》中的 Ellie Troit。

第一款试水作副标题为《Ore no Kodomo o Undekure!》（请生下我的孩子!）最初是款 PSP 独占游戏，直到 2019 年的 PlayStation 4 和 Windows 高清复刻版才正式推出了英文版，现在被称为《受孕 Plus：产子救世录》（Conception Plus: maiden of the Twelve Stars）。游戏中一共有 12 个基于黄道十二宫设计的女主角，有意思的是其中代表着双子座的少女有一个分裂的人格。主角的青梅竹马真昼非常遭日本粉丝们反感因此她的角色被重写为不那么粗鲁的角色。系列第二部名字叫《受孕 2：七星之子》（Children of the Seven Stars），于 2013 年登陆 PSV 和 3DS 平台，后来被移植到电脑上，并在全球发行。该作将女主角的数量减少至 7 人，并将他们与各种元素联系起来。续作中的一大改进便是终于会有一名女伴陪你可以陪你去任何地下城，让她们在战斗中扮演更积极的角色，而不想像初代游戏中那样的“配种机器”。



《永恒绿洲》（Ever Oasis）

开发商: Grezzo | 发售年份: 2017 | 涉及平台: 3DS

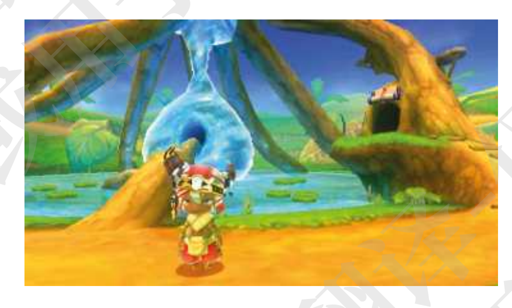
自《永恒绿洲》（Ever Oasis）问世以来，它就一直被认为是 Square Enix 《圣剑传说 2》（Secret of Mana）的精神续作。虽然这番论调有其道理所在，但也不过是一面之词罢了。许多人认为这款由 Grezzo 开发，任天堂发行的 3DS 游戏之所以《圣剑传说》味能这么重，是因为该系列创造者石井浩一指导了该游戏的开发工作。此外，在游戏开始的教程结束后不久，玩家可以同时控制三个角色，也确实让它像是一款在 2017 年发售的 16 位机游戏一样。

然而《永恒绿洲》很快便证明了自己不单单是一个模仿者那么简单。一个典型的例子是:在游戏所处的沙漠世界当中，除了探索广阔的世界和击败无数敌人等基础内容外，游戏还要求玩家建造一个城镇，或者更准确地说，是一个绿洲，以对抗威胁要吞噬整个沙漠的神秘混沌力量。

用不了多久，“绿灵”们（Seedlings，游戏中一种人形生物）便会迁移来你的崭新城镇，并且会提出建设商店的建议。如果你接受了，你就可以按照自己思路决定他们以异想天开的方式开张店铺的位置。你还可以去寻找材料，让他们的货架上堆满东西。遗憾的是，他们制造和销售的各种商品都不是为你准备的;相反，它们的顾客是一群在《永恒绿洲》中被称为“诺特”（Noot）的鸟型生物。但你确实也能从他们的销售额中抽成，所以也不全是坏事。

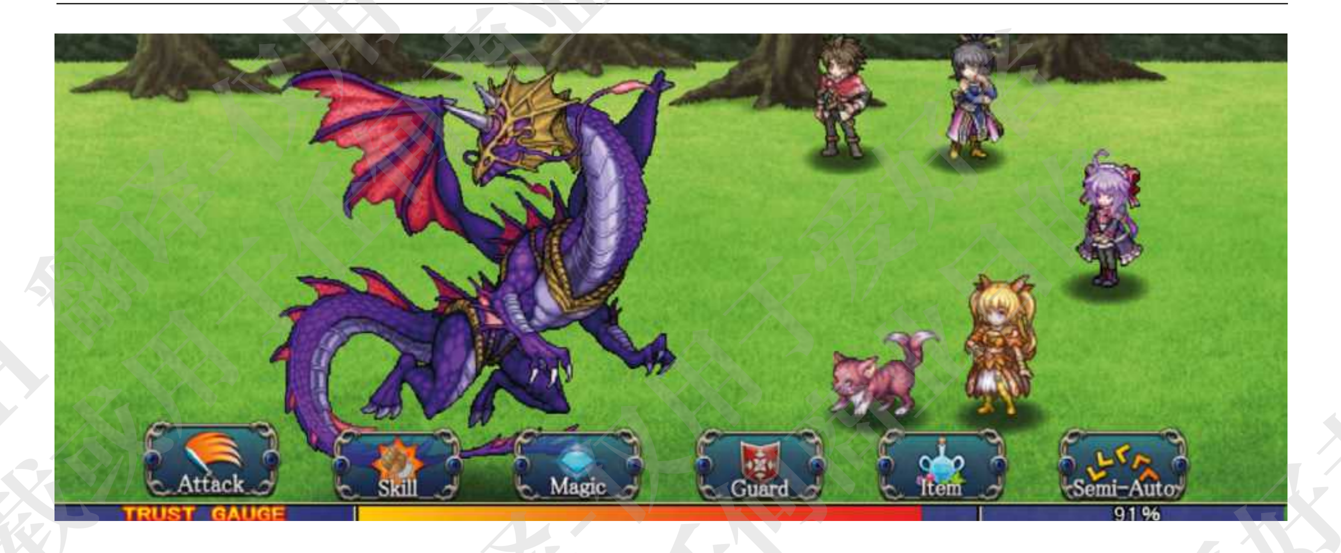
上述的这些内容和与之相关的任务在游戏一开始很有趣，甚至有点刺激，但对于大多数玩家来说，它们的吸引力并不会持续太久。这一切都是相辅相成的，游戏中让“绿灵”作为队友的存在也是一把双刃剑，除非绿洲中的居民达到了一定数量规模或开设了特定类型的商店，否则它们是根本不会来你的绿洲。这款游戏的另一个令人讨厌的方面是关于前文中提到的三人制小队的设计。虽然你可以在战斗中切换角色来操作，但只能在你本来面积就有限的绿洲安全范围内才能更换队友。而在恰恰是该系统的问题所在，因为你经常需要重新配置你的团队来收集原料或解决大量的地下城谜题。（游戏中这两种活动都需要特定种类的武器或技能，而普通的“绿灵”只具备其中的一种。）游戏后期也提供了一种快捷的补救措施，让你能够一键传送回绿洲，但只是杯水车薪，并不能避免整个过程变得不必要的疲惫。

不过这也就是《永恒绿洲》表面上的劝退点罢了。与敌人的战斗和探索地下城才是这款 3DS 游戏的重点，尤其涉及到游戏背后的成分，这两项内容毫无疑问可以满足你的想象。再加上游戏迷人的埃及风格的视觉效果和令人印象深刻的多样化配乐，它在轻快和胜利的曲调之间转换，哪怕这款游戏的设计仍相对精简，但现在你有了一款可以与前文提到的《圣剑传说》系列相媲美的优秀 ARPG 作品。





在《圣剑传说》的基础上添加城镇建设和武器制造组件，你便拥有了《永恒绿洲》



《Kemco 旗下 JRPG 系列》（Kemco JRPGs））

开发商: assorted companies | 发售年份: 2007 | 涉及平台 IOS, AND, WIN, 3DS, PSV, PS4

作为一家游戏发行商，Kemco 最出名的就是将《暗影之门》（Shadowgate）和《旧事幻现》（Déjà Vu）等 MacVenture 游戏本土化。他们也确实在 Game Boy 上《希望之剑》（Sword of Hope）系列、NES 游戏《幽灵狮的传说》（Ghost Lion）以及法国 PC 游戏《屠龙传记》（Drakkhen）的 SNES 移植版中积累了一些 RPG 游戏经验。之后在 90 年代到 21 世纪初这段时间里他们并没有什么拿得出手的作品，但从 2007 年左右开始，他们通过面向手机平台发行经典风格的 JRPG 找到了自己的受众市场。游戏最初仅在日本的 NTT DoCoMo 手机上发行，直到 iOS 和 Android 系统平台的出现使这些游戏及其英文版得以扩散。实际上，“扩散”这个词用得还算温和——在2010年到2020年之间，Kemco 发行了 100 多款 RPG 游戏，大部分是在智能手机上，但也有一些移植到了主机和 Windows 上并且主要是由 Exe Create 和 World Wide Software 等公司开发的。

当你平均每年推出 12 款类似游戏时，显然质量标准不会很高。事实上，在早期，大多数游戏似乎都是使用像是 RPG Maker 制作的业余爱好者作品，有些类似于 16 位时期《最终幻想》（Final Fantasy）风格游戏。当他们转向更强大的平台时，有些人开始转向 3D，这实际上使他们与 PSP 或 PSV 掌机游戏处于同一水平。这些游戏更倾向于面向休闲玩家，即那些记得在童年玩过这些游戏但却没有像硬核玩家那样坚持下去的玩家。

他们的第一款游戏《阿尔法之战》（Alphadia），其中包括 5 个主要作品，一款智能手机重制版，以及名为《阿尔法创世纪》（Alphadia Genesis）的续作系列。他们旗下游戏有着各式各样荒谬的，就好像是以“JRPG 游戏”为主题和故事一起随机生成的一样，包括一些像是《灵魂史学》（Soul Historica）、《神圣之心》（Asdivine Hearts）、《泪之轨迹》（Tears - Revolude）、《狂热大地》（Fanatic Earth）、《星光边境》（Astral Frontier）、《神灵连铸机》（Djinn Caster）、《青金石龙》（Dragon Lapis）、《维数交错》（Dimension Cross）和《野心记录》（Ambition Record）这种名字。这些游戏大多相当普通，尽管有些游戏借鉴了更受欢迎的游戏元素。《龙沉之末裔》（Dragon Sinker）和《黑暗之门》（Dark Gate）有着类似《最终幻想》的有趣职业系统，而《阿尔瓦斯蒂亚编年史》（Alvastia Chronicles）提供了 100 个可招募的角色并且每场战斗允许 13 名角色同场。受到了《重装机兵》（Metal Max）影响的《锈色兵团》（Rusted Emeth）也是一款来自日本以外地区的 RPG。

这些游戏本身没什么特别之处，但确实给被国际市场长期忽视的 JRPG 领域刷了一波存在感。大多数日本公司专注于主机和掌机游戏开发，除了将自己的老游戏移植到手机平台之外，他们往往忽视了人们对 16 位和 32 位时代的喜爱。但 Kemco 推出了许多类似的游戏，虽然没有达到这种质量，但它们都接近这种质量，而且它们都触及了同样的怀旧按钮。此外，它们都很便宜，徘徊在 5 到 8 美元的水平，即使是全价，即使体验不是特别好，如果你仍然会感到怀旧，可能会觉得你花的钱物有所值。



Square Enix 等公司也对复古风格的游戏充满热情，推出了《八方旅人》（**Octopath Traveler**）等游戏，但这些都是高制作规格的游戏，而 **Kemco** 的 **RPG** 则都是些短平快的小品级游戏。虽然谈不上是艺术，但绝对是个好商品。

《开拓者物语：半兽敌人》（CIMA: The Enemy）

开发商: Neverland | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GBA

以《四狂神战记》（Lufia）系列而闻名的 Neverland 尝试在 RPG 类型中进行创新，将谜题、策略和动作元素融入《开拓者物语：半兽敌人》（CIMA: The Enemy）中。这款游戏讲述了一个名为“CIMA”，正如标题所示，这群以人类的希望为食的家伙便是本作中的主要敌人。CIMA将人类置于地下城中，依赖于这种体验所带来的情感损失，并最终杀死他们。玩家将扮演“守护者”（Gate Guardian），其任务是护送囚犯离开地下城。这款游戏将解谜、策略游戏的机制与动作 RPG 结合在一起，你需要指引囚犯逃离地下城的方向，主角 Ark J 和 Ivy F 则需要斩杀企图来犯的 CIMA。

《开拓者物语：半兽敌人》因其对这类题材的创新而占到了一些便宜，但它的失败之处在于它的尝试基本上是失败的。你所护送的人和敌人都会受到糟糕的 AI 的影响，你可以通过找到 CIMA 的刷新点并在那里扎营而省去所有麻烦。BOSS 战环节会移除除 Ark J 之外的所有角色，此时游戏变成了一种更为直接的，以找到 BOSS 行动规律并躲避攻击为设计理念的 ARPG 风格战斗。





从画面上看，作为一款 GBA 掌机上的 JRPG 游戏，该作就观感看起来已经足够好了，但并没有什么特别之处。《开拓者物语：半兽敌人》中有着一个非常酷的设定但不幸的是，它并没有被充分利用，使其成为一款低于 JRPG 平准水平的作品。不过，当时在 GBA 上还没有太多类似的游戏。

《开拓者物语：半兽敌人》是一款集解谜、策略和动作于一体的游戏。

《魔法假期》/《魔法星象》（Magical Vacation / Magical Starsign）

开发商: Brownie Brown | 发售年份: 2001 | 涉及平台: GBA, DS

任天堂的子公司 Brownie Brown 以其各种的代工作品而为人熟知，但他们的第一个作品，也是唯一的原创系列，经常被忽视。《魔法假期》（Magical Vacation）讲述了威尔-奥-维斯（Will-O-Wisp）魔法学校的一群学生在一次野外旅行中被怪物袭击的故事。你和你的朋友寻找前去失踪的同学，却最终拯救了世界。这个故事并不新鲜，但很轻松愉快。这款游戏有一个类似于《宝可梦》（Pokémon）的 16 种元素相克系统，每个角色都掌握了一种与其他属性相生相克的元素属性，此外，你和敌人都可以召唤精灵来强化元素，从未对元素造成加成和削弱。

《魔法假期》单从画面上看显然是一款早期的 GBA 游戏，但游戏的美术很容易让人想起儿童晨间动画。增子司（代表作《女神转生》）的配乐还不错，但它依赖于 Game Boy PSG。不幸的是，这款游戏没有英文版。

五年后，Brownie Brown 在 NDS 上推出了续作《魔法星象》（Magical Starsign）并由任天堂发行了英文版。《魔法星象》的故事发生在前作结尾的几个世纪之后，因此角色阵容也发生了变化。本作中你与朋友们在参观以元素为主题的行星旅程中拯救了你们的老师。说到元素，本作中将其种类缩减为 7 个。前作中强化能力也取消了，但相应的的是如果当元素对应的行星处于处于正确的占星点时，元素便会的到强化并为你所用。





《魔法星象》在继承了前作美术风格的基础上进行了一定的更新。NDS 屏幕将游戏画面一分为二，其中上方的屏幕用于扩展视野，展示太空与元素对应的行星来为画面增加更多的多样性。总的来说，这两款游戏都不是很出色，但它们都很有趣。

作为一部以魔法学校为主题的动画，这个掌机游戏系列虽然算不上经典，但还不错。

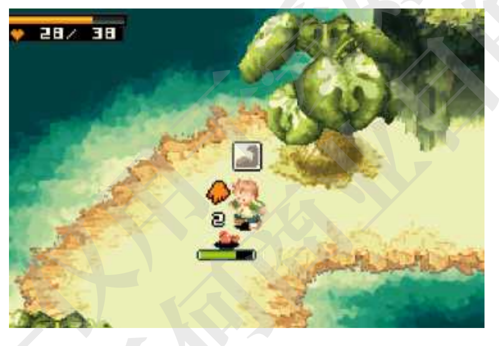
《触摸未来》（Contact）

开发商: Grasshopper Manufacture | 发售年份: 2006 | 涉及平台: DS

《触摸未来》（Contact）是一款不同于 Grasshopper Manufacture 旗下其他游戏的作品。这款 NDS 游戏由前 Square 开发人员上田 晃(Akira Ueda)执导，他也曾执导 GBA 掌机上的《光明之魂》（Shining Soul）系列。这款 JRPG 有着独特的设定，游戏讲述了一个生活在类似《黄金太阳》（Golden Sun）那样的 32 位机风格世界中的小男孩特里（Terry），他与一位来自另一个 16 位机维度世界的教授的故事，他们一起收集水晶，阻止威胁多个世界的邪恶阴谋。

这款游戏的主题是交流和童年的不确定性，再加上一个打破第四面墙的故事，教授会直接与玩家交谈，指示你引导特里。游戏剧情中有着相当多的转折和波澜，以及一些相当黑暗的桥段，其中一个场景里你必须要于人类士兵厮杀。不过，这种略带孩子气的语气会一直延续到结尾。

《触摸未来》有一些有趣的设定，但执行的很不好。在战斗中特里会自主战斗，你可以选择道具和技能，移动特里等等。设计的还算不错，但游戏曲折的难度曲线让刷任务成为必然，这也让游戏中这一环节变得枯燥无比。特里的武器技能威力只能随着对应武器的熟练度提升的增长，该设定也同样适用于他的服





装属性。更糟糕的是，你需要精通每种武器类型，因为敌人都有特定的武器弱点。

《触摸未来》毫无疑问是一款刷子游戏，很快就失去了人气，因为在每个迷宫探索环节之间的剧情非常少。甚至连它的 wi-fi 功能(一个过往玩家可以在上面交易物品的岛屿)也感觉不成熟。然而，这款游戏有着当时或者说任何时代游戏鲜有的气质，其稀奇的故事也最终让玩过的玩家久久难以平静。

由于故事风格近似，所以《触摸未来》当初被宣传为《地球冒险》（EarthBound）的精神续作，尽管其故事远没有达到后者那么崇高的高度。

《女巫传说》（A Witch’s Tale）

开发商: Hit Maker | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

这款游戏由现已倒闭的 Hit Maker 开发，并由 Nippon Ichi Software 发行，这款 2009 年在 NDS 上发行的游戏主角是一个名叫琳达尔（Liddell）的坏女巫。琳达尔在《女巫传说》的故事开头，无意中释放了一个古老而邪恶的女巫，琳达尔为此不得不前去寻找她在学校图书馆中读到的一个禁咒。英俊而又严厉吸血鬼“卢”（Loue），为了纠正琳达尔犯下的过错，也在自己那令人毛骨悚人的古宅中使用魔法对其下达命令。

除了扎着辫子的主角和神奇的背景，《女巫传说》与其他 RPG 主要的区别是这是一款完全采用触屏操控的游戏。这在游戏的《勇者斗恶龙》式战斗中表现得最为明显。为了释放一个特别令人印象深刻且具有破坏性的咒语，你和你的手办大军（是的，就是手办）需要在 NDS 的下方屏幕上绘制符文。这乍看之下非常有趣，但从游戏流程来看，该设计完全拖累了游戏的节奏。

《女巫传说》中还有许多类似影响玩家愉快游玩的糟心设计。游戏中缺少探索性的场景便是其中最好的例子——游戏的中心城镇连接着七个不同主题的区域，但所谓的区域也不过是稍大点的迷宫罢





了，此外游戏的流程也非常短。值得庆幸的是《女巫传说》大部分诙谐幽默的文本正在努力来弥补这几个缺点。由樱井纱良提供的提供的不拘一格的配乐也经常令人愉悦。

最后，尽管《女巫传说》远非是一款经典 RPG，但光是它敢于坚持自己的风格，这点就值得称赞和关注。

如果你喜欢短小、怪异、以手写笔为卖点的 NDS RPG，你应该喜欢《女巫传说》。

《毁灭之沙》（Sands of Destruction）

开发商: Imageepoch | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

在《毁灭之沙》（Sands of Destruction）的游戏世界中，人类沦为了兽人的奴隶。一个叫做“莫特”（Morte）的少女队现有的世界规则感到不满，她成立了一个名叫“世界毁灭阵线”（World Annihilation Front）的反抗组织，其最终目标是摧毁一切。她后来遇到了拥有可以将一切东西化为沙土的能力的主角克里（Kyrie），于是二人便开始了世界之旅，直到一切走向终结。

这款游戏可谓是《异度装甲》（Xenogears）开发团队的一次团建，包括作家加藤正人（Masato Kato），美术田中久仁彦（Kunihiko Tanaka）和作曲家光田康典（Yasunori Mitsuda）。游戏本身由 Imageepoch 开发，由 SEGA 发行。然而，它并没有辜负它的血统。这部电影的前提本身就很荒谬，因为世界末日的概念是如此的随便，而莫特对它有着如此奇怪的乐观态度，以至于她看起来像一个反社会者。尽管如此，这部电影的不同寻常之处还是足以引起人们的兴趣，其中最突出的角色是看起来像毛绒熊的陶皮（Taupy,），它的声音低沉得令人震惊。

游戏战斗系统能够让人想起《异度装甲》，只需要通过按按键便可形成连击。不过在这款游戏的情况有点复杂，因为你可以在 NDS 的两块屏幕之间击中敌人，并通过将足够的攻击连接在一起来扩展你的连击。然而随着游戏的进行，这种新鲜感所带来的满足感会不断下降。再加上遇敌率超高的随机战斗、不可跳过的配音对话和令人困惑的地下城，游戏最终会让人觉得乏味。大约在同一时间上映了一部动画，使用了同样的角色，不过故事情节明显不同。





《毁灭之沙》的团队是由《异度装甲》的一些员工组成的，但不要指望这款游戏的质量能达到同样的水平。

《思乡之风》（Nostalgia）

开发商: Red/Matrix | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

正如游戏标题所示，《思乡之风》（Nostalgia）》是一款回归质朴时代的游戏。它包含固定角色，随机战斗，并以下水道迷宫开始。游戏的主角是年轻的爱德华·布朗（Edward Brown,），他渴望成为像他失踪的冒险家父亲那样的人。

这款游戏是由 Red Entertainment 制作的，该公司以 90 年代的经典作品《天外魔境》（Tengai Makyou）和《樱花大战》（Sakura Wars.）而闻名。从表面上看，游戏的氛围与世嘉的优秀作品《永恒的阿卡迪亚》（Skies of Arcadia）颇为相似，尤其是年轻神秘的女主角菲奥娜(Fiona)。这个故事发生在一个蒸汽朋克风格的架空世界观中。风格有点像 19 世纪晚期的维多利亚时代的欧洲，尽管这里的人们乘坐的飞行器看起来有点像飞艇。游戏起始于西欧，之后你将前往埃及的金字塔，俄罗斯的圣彼得堡，日本的富士山和美国的纽约市。支线任务甚至涉及亚特兰蒂斯和失落的穆大陆。这些取材自现实世界的场景听起来很酷，但当你看到伦敦变成了一个呈现在双屏上的简陋小镇的时候，这种兴奋感很快就消失了。



游戏的战斗系统也是相当的传统，但飞艇战斗改变了一些东西。不是每个角色单独攻击，而是每个角色在飞艇上都有一个武器，每个武器都有不同的属性。一些飞艇有巨大的叶片，在空中猛冲并给予敌人重创是很有趣的。

《思乡之风》并没有明显的缺点，它只是平淡无奇，而且从没彻底发挥其应有的潜力。



《思乡之风》让人想起 16 位时代的 JRPG，不过坦白说，比起这款不温不火的模仿者，你更适合玩一款经典游戏。

《创世法典》（Avalon Code）

开发商: Matrix | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

世界末日降临，但你在《创世法典》（Avalon Code）中的工作并不是阻止它的到来，而是要把世间的一切记录在一本名叫《预言之书》（Prophecy）的巨著之中。通过与游戏中事物进行交互，你可以扫描它们的存在，让对应事物以代码的形式存在于书中，你可以在角色或物品之间切换使用。例如，你可以通过记录并移除病人的疾病来治愈他们，通过给释放毒药来削弱敌人，或者使用各种金属来改进武器。

只可惜这个本应玩出各种花样的概念在游戏中多处受限，因为你可以扫描的东西的数量是有限的，代码并不总是合乎逻辑的。这本书显示在 NDS 的下方屏幕上，对世界上所有的东西进行了分类，所有这些都可以通过触摸命令获得。同样，这是一个很酷的概念，但是每页显示内容是有限的，当你需要找到某些字符时，你需要一个一个地翻动每一页。当你移动代码时，需你会做很多事情，并且一次只能拿着四个，所以你要花大量的时间来处理它们。其他方面令人失望——战斗很简单，“地下城”只是一系列无聊的练习环节。想要填写宝典则又需要探索每个房间的每一寸土地，并反复击败敌人，这也是相当乏味的。



游戏的画风不错，角色由幻想艺术家 HACCAN 设计，音乐由足立美奈子（《里维埃拉》和《宝可梦》）制作。这些角色都很可爱——你可以把其中的一些浪漫化——尽管故事开头轻松愉快，但走向显然是奔着黑暗去的，所以游戏没能很好地将所有的内容融合到一起真的很遗憾。



重写你周围所有事物的 DNA 听起来是个很棒的创意，但它在《创世宝典》中的执行却非常有限。

《乐园 DS》（The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

《绿野仙踪》（The Wizard of Oz）及其相关影视作品有着许多改编游戏。Media.Vision 在日本推出的《RIZ-ZOAWD》（也就是“奥兹国，Wizard Oz”的变位词），便将这一故事改编成了一款 JRPG。多萝西（Dorothy）和托托（Toto）被带到奥兹国，他们沿着黄色地砖旅行，并在那里她很快遇到了她的同伴。但前往翡翠城只是他们旅程的第一部分，因为他们很快就会按照四季的顺序打败王国各处，指挥着可爱猫咪大军的女巫。

游戏的场景设计大都是一条条偶尔带有分支路线的笔直大道，而游戏中玩家需要通过 NDS 下方触摸屏，“滚动”其中一个类似轨迹球的球体来控制多萝西的行动。战斗有点像《勇者斗恶龙》（Dragon Quest），不过每名角色都有着不同的体型，而这将决定他们的每回合的行动次数。像多萝西和稻草人这样动作较快的角色最多可以行动四次，而像狮子和铁皮人这样行动迟缓的大体型角色，就不能行动那么多次了，但他们也更强大。每个角色在对抗特定敌人类型时也具有一定的优势。



游戏的系统和故事都非常简单直接，显然是为儿童 和 JRPG 新手设计的。虽然该类型游戏的粉丝可能会觉得它很无聊，但它的平衡性很好，很适合休闲玩家。它的画风也很漂亮，确实是DS上最好看的3D游戏之一，游戏音乐也相当令人愉快。由《荒野兵器》（Wild Arms）系列作曲毛成美智子负责主题曲部分，《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）的崎元仁担任配乐。



这是对L · 弗兰克 · 鲍姆(L. Frank Baum)故事的一种相当愉快的解读，虽然很简单。《乐园 DS》（The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road）无疑是另一个有趣同样的故事。

《无限边界:超级机器人大战OG传说》（Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

当你把一个牛仔、两个机器人、一个公主、一个机器人木偶师和一大堆机械混合在一起时，你会得到什么?这便是《超级机器人大战 OG》（Super Robot Taisen: Original Generation）系列的衍生作品——《无限边界:超级机器人大战OG传说》（Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier），该作可谓是 Monolith Soft 旗下游戏角色和连击回合制战斗系统机制的大杂烩。

故事讲述了雇佣兵哈肯·布朗宁（Haken Browning）和他忠实的机器人同伴爱雪·布雷迪尔（Aschen）在无尽的边疆(Endless Frontier)等多个世界执行任务的故事。在探索一艘与哈肯的过去有关的神秘船只时，两人发现了一位沉睡的公主楠舞神夜（Kaguya Nanbu）。船员们回到她的王国去索要她的赏金的旅程跨越了多个世界，并与来自《异度传说》（Xenosaga）中的 KOS-MOS 以及来自 PlayStation 2 平台上的 SRPG 《Namco x Capcom》中的有栖零儿（Reiji）和小牟（Xiaomu）展开了合作。

《无限边界:超级机器人大战OG传说》放弃了本源的 SRPG 玩法改为了侧重于格斗游戏风格的战斗系统。每个回合，角色都会获得一定数量的 COM 值，用于执行不同的攻击，对敌人造成浮空连击。



由于敌人在地面时会在角色攻击时发动反击，因此让敌人停留在空中是战斗成功的关键。但是随着你的团队成员的能力和机制的加入，《无限边界》的核心玩法就变成了一款如何对敌人施展攻击已达成最大连击数效果。

游戏打斗很有趣，尽管流程很长，而故事大多是愚蠢的废话。续作《无限边界：超级机器人大战OG传说超越》于 2010 年发行，但仍然只在日本发售。



《无限边界:超级机器人大战OG传说》提供了多种多样的角色，并带有些许格斗游戏机制，提供了扎实的 RPG 体验。

《世界围绕我旋转》（My World, My Way）

开发商: Global A Entertainment | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS, PSP

从小过着娇生惯养生活的伊莉丝公主（Princess Elise），唯一想要的是一个英俊的追求者，她认为她已经找到了完美的伴侣……只不过他是个冒险家，而且对权贵阶层没有任何好感。为了赢得对方的欢心，伊莉丝决定成为一名战士，离开了舒适的城堡，变得更强大。

游戏的大部分内容都是执行各种任务。不同寻常的是，这款游戏并没有真正的意义上的传统大地图设计，而是在网格上绘制了几个小区域。伊莉丝公主可能不是一个粗野的战士，但贵为公主的她可以花费“撒娇点数”（Pout Points）来获得各种不同的效果。在战斗中，它们可以用来驱散敌人或造成状态效果;在战斗之外，效果发后可以改变地形（也会影响到敌人），削弱或强化怪物，给予更多经验值，并做出其他改变。游戏中有一些与开发商之前的游戏《迷宫制造者魔法铁锹和小小勇者》（Master of the Monster Lair）的传统地下城。战斗系统也是简单直接，不过参战角色除了伊莉丝之外还有她的宠物史莱姆，它可以变形成敌人来模仿他们的能力。



这个创意非常棒，不仅是因为可爱且迷人的女主角这一前提，而且还因为颠覆了典型的性别刻板印象。但游戏流程重复感过重，新鲜感很快便会消退。游戏中没有太多也没有太多深度的刻画，除了伊莉丝之外，游戏中唯一主要的角色就是国王指派的城堡剑客，负责秘密保护伊莉丝的安全。游戏只有 NDS 版发售了英文版，后来的PSP版本，除了增加全流程配音以及一切额外的功能外，还未主角伊莉丝提供了正邪两条路线选择，不过很可惜，该作是日版独占。



扮演一个脾气暴躁的公主，她的世界听从她的奇想，这是一种有趣的创意。

《西格玛和声》（Sigma Harmonics）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

《西格玛和声》（Sigma Harmonics）是一款将节奏元素与时空旅行凶杀推理题材相结合的 JRPG。尽管它雄心勃勃，但除了借鉴的元素之外，它提供的原创内容并不多，标题中的主角“西格玛”（Sigma）在某一日想来后发现自己的过去遭到了篡改，从而改变了他的现在。在他的朋友月弓弥音（Neon Tsukiyumi）的帮助下，西格玛利用他的“刻音”能力和家庭时钟穿越时间并解决谋杀案。

西格玛在游戏大部分时间内都在为解决谋杀案件四处完成任务，并和弥音一同与敌人战斗。西格玛播放的歌曲可以改变弥音式符卡片及充能时间，以此来减少她攻击或治疗动作的冷却时间。弥音可以在手持双刃的持牌者、穿着剑裙的哥特式洛丽塔，以及战斗中翻转和射击的军队迷彩枪手这三种战斗形态中进行切换。而游戏中凶杀悬疑情节最棒的地方在于，无论你把情节搞得多么糟糕，西格玛都能以如此充沛的精力对案件进行分析，以至于任何愚蠢的可能性都能被直接演绎出来。

虽然战斗独特且有趣，但它的谋杀之谜却没有得到同样的处理。游戏中提出任何猜测或荒谬的逻辑都不会受到惩罚，而不是像《逆转裁判》（Phoenix Wright）那样的扣除机会或《雷顿教授》（Phoenix Wright）中那样给予“很遗憾”的评价……游戏一开始的每章都涉及到幕后 BOSS，封印能力，以及其他令人讨厌的东西。对于战斗爱好者来说，蛮力是一种选择，但正确解决谜题会让 BOSS 战变得像普通的随机遭遇一样简单。



由滨涡正志作曲的优美配乐和仲秋勇作（Yusaku Nakaaki）角色设计伴随着这款独特但有缺陷的游戏风格融合。可惜，Square Enix 放弃了本土化。



对于海外玩家来说，这个不同寻常的穿越题材可能有点太不寻常了。

《你的勇者》（Kimi no Yuusha）

开发商: SNK | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

角色扮演游戏通常以其冗长的任务而闻名，但这类游戏往往会让玩家逐渐放弃，因为他们没有时间再玩这些游戏了。SNK 试图通过《你的勇者》（Kimi no Yuusha）来解决这个问题，这款游戏提供的任务可以在 30 分钟内完成，适合平均上下班时间。当然，这款游戏有着一个主线故事一个围绕其展开的 25 个支线任务。

这款游戏的制作人是代表作为《梦幻小妖精》（Twinkle Star Sprites）的松下佳靖（Yoshiyasu Matsushita），本作的美术藤宫深森（Mimoli Fujinomiya），也参加了《梦幻小妖精》 PS2 上续作、《梦幻小妖精：拉珀蒂特公主》（La Petite Princesse）和《心跳魔女审判》（Doki Doki Majo Shinpan）这样一款与《你的勇者》同期的 NDS 游戏的开发。因此本作游戏角色阵容中有许多可爱的女孩子。值得庆幸的是，它没有像《心跳魔女审判》那样令人毛骨悚然，战斗中使用的精灵图像也相当不错。一共有11个角色，来自不同的种族和阶级(最酷的是武术艺术家美人鱼丝和吸血鬼贵族海姆)，一个名叫蒂奥（Tio）的魔术师女孩是名义上的主角。



RPG 毫无疑问并不是 SNK 的拿手戏——NES 上的《水晶战记》（Crystalis）和后来的《侍魂 RPG》显然已经是他们的天花板——所以，他们也很欠缺此类游戏的制作经验。地下城是相当机械的(虽然很短)，随机遭遇率有点高，战斗系统相当基础。然而，尽管存在问题，它还是相当有趣和可爱的。



可爱的角色和精心设计的像素图像是这款简短而直接的 **RPG** 游戏的关键元素，它的目标受众是那些怀念年轻时代游戏时光的成年人。

《七日死亡游戏》（Nanashi no Game）

Developer: Epics | Released: 2008 | Platform(s): DS

中田秀夫于 1998 年导演的电影《午夜凶铃》（Ring）对于整个恐怖文学界产生了相当大的影响，该电影中一个简单的创意就是——如果录像带闹鬼会怎么样？《七日死亡游戏》（Nanashi no Game）使用了与其类似的概念——有一款被诅咒的电子游戏，任何玩这款游戏的人都会在七天内死亡。这款游戏的大部分流程就像是第一人称恐怖冒险游戏，你需要像拿着一本书一样横着拿着 NDS 掌机，一边躲避着幽灵一百年探索令人毛骨悚然的环境

在某些情况下，你需要在游戏中打开一款非常像 8 位机时代《最终幻想》（Final Fantasy）的游戏。这款游戏出现的用意十分明显，普通游戏图像故障可能代表了这只是一个吃灰多年的卡带游戏，但在本作中你要面对的东西可比这凶险万分。甚至连游戏的名字都无法辨认（毕竟这本身就是一款“无名”游戏）。在这场复古之旅中，会花很长时间在游戏的初始城镇中乱逛。这款游戏中的 NPC 除了会说一些简单的话语之外无法与玩家进行其他的交互，然而伴随着居民们像素化的血液四溅，接连死亡后，情况变得愈发的疯狂和奇怪。

当然《七日死亡游戏》并不是真正意义上的 RPG，因为游戏中没有金币，没有战斗，也没有探索。更确切地说，这是一款恐怖冒险游戏，使用了 RPG 游戏中常见的陷阱来吓唬玩家。其续作《七日死亡游戏：目》（Nanashi no Game Me）在这款游戏中的游戏里进一步发挥，让这款被诅咒的游戏中的主角们分别代表三个“现实世界”中的角色，并通过各种挑战扩展了游戏领域。很可惜，这两款游戏都只在日本发售。





根据制作人时田贵司的说法，这款游戏当时在美国定点测试小组中反馈并不好，所以 **Square** 就决定不会在国际上发行这款游戏。

《梦魇骑士团》（Knights in the Nightmare）

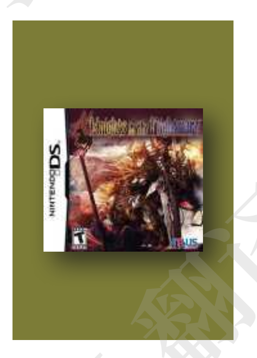
开发商: Sting | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS, PSP

Sting 这家工作室是出了名的喜欢制作非主流的混合玩法 RPG，但作为《Dept. Heaven》系列的一部分，《梦魇骑士团》（Knights in the Nightmare）实在是太奇怪了，以至于无法归类——能最大化描述其玩法的叫法应该是“弹幕动作策略 RPG”。

每个关卡都是一个以网格划分单独区域，其中包含玩家的单位、一些敌人和一些道具。玩家控制一个被称为“精灵”的光标，用触控笔（NDS 版中）或模拟指针(（PSP 版中）来引导。每个回合持续一定的秒数，玩家的目标是消灭所有敌人并获得道具。通过在你的一个单位上空盘旋，你可以指挥并发动他们的攻击——他们不能移动，但你可以改变他们的方向。与此同时，敌人会以复杂的模式抛出子弹，伤害小精灵，耗尽你的回合时间。“秩序”和“混乱”这两个环节决定了单位的攻击范围;还有一些道具可以用于超级特殊攻击。有很多这样的工具，主要是针对特定的职业。新单位可以添加到你的团队中，但前提是你满足特定的条件并获得特定的道具。

这只是表面现象，因为游戏过于复杂了。S-ting 游戏往往拥有令人眼花缭乱且混乱的界面，而这便是其中情况最糟糕的。游戏有一个教程，但仅此而已。游戏陡峭的学习曲线让玩家很难真正融入其中，甚至包括发生在城堡中的事件的故事也不那么吸引人。但美丽的 2D 视觉效果，加上这个前无古人后无来者的游戏玩法，如果抛开游戏令人扎耳挠腮的那部分的话，这是一款相当迷人的游戏。





《梦魇骑士团》可谓是 **Sting** 旗下游戏中理解难度最高的一款。

《勇者物语 新的旅人》（Brave Story: New Traveler）

开发商: Game Republic | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PSP

在 2000 年的前几年里，《勇者物语》（Brave Story）堪称多媒体改编的典型代表。其最初是由宫部美幸撰写的小说后来被改编成漫画、动画电影和三款不同的电子游戏。PSP 版由前 Capcom 元老冈本吉起创建的游戏工作室 Republic 负责发行，并且是 XSeed 提供的唯一英文版游戏。这款游戏的故事并不是直接照搬原著小说，只沿用了原著中一个来自正常世界的孩子通过进入一个名为“幻象”（Vision）的幻想世界来逃避现实世界的麻烦作为故事前提设定。在本作中，一个叫“达也”（Tatsuya）的小男孩在发现好友三木罹患一种罕见疾病后被传送到了游戏的世界中。在那里他遇到一个名叫“尤娜”（Yuno）的猫女，并开始了为他的剑寻找五颗宝石的旅程，这样他就可以回家并治愈他的朋友。

《勇者物语 新的旅人》（Brave Story: New Traveler）是一款典型的 JRPG 游戏，从叙事和机制上看都很普通。在战斗中，角色可以使用勇敢点数来启用各种特殊能力，包括角色之间的联合攻击，尽管这些点数可以通过在战斗中反复攻击敌人来补充，所以你可以经常使用这些技能。战斗是随机的，但它们很快就会解决。这也是一款画面非常漂亮的游戏，角色模型和动画效果可以与 PS2 游戏媲美，还有类似于“砰！”（kerpow!）这样的漫画风格的音效表现让战斗环节表现得非常酷。游戏中还有一些涉及捕获(并与之战斗)可爱的小鸟。



这款游戏在当时很受欢迎，因为它是该平台上首批质量不错的原创 RPG 之一，而且它避免了困扰该平台的比如加载时间过长等技术问题，。但就其本身而言，这就足够了。



虽然在日本很受欢迎，但《勇者物语》的英文版本只有这款游戏、漫画系列和原著小说。

《怪物王国:宝石召唤师》（Monster Kingdom: Jewel Summoner）

开发商: Gaia | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PSP

作为《女神转生》（Megami Tensei）系列的主创之一的冈田耕始，在 PlayStation 2 时代开始之前，他几乎参与了该系列的所有作品。他于 2003 年离开 Atlus，成立了工作室 Gaia，于是该工作室在 PSP 上推出了早期作品《怪物王国:宝石召唤师》（Monster Kingdom: Jewel Summoner）。

与《女神转生》系列一样，《怪物王国:宝石召唤师》的主要吸引力在于能够捕获、创造并与各种怪物战斗，这些怪物都包裹在珠宝中。在战斗中，每个召唤师一次只能激活一个怪物;他们的技能会消耗宝石点数，当这些点数耗尽时，他们必须与其他怪物进行交换。显然冈田在这里使用的是他所熟悉的东西，《女神转生》系列的和核心卖点也显然不止是恶魔捕捉和收集，但《怪物王国:宝石召唤师》却几乎不具备这些。这只是一款故事非常无聊的 JRPG，主角是一个名叫Vice的战士，他拥有一种神秘的召唤能力，并加入了一个正式的召唤师团体。战斗系统相当乏味，怪物设计质量参差不齐，这款游戏最棒的部分是它的配乐，它的配乐就像是一份电子游戏音乐作曲家的“最佳”名单，包括了《沙迦》(SaGa)系列作曲伊藤贤治，《超时空之轮》(Chrono Trigger)作曲光田康典，《真女神转生》(Shin Megami Tensei)的增子司，《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）的三井ゆきこ（Hitosho Sakimoto）以及岩田匡治，《龙魂》的细江慎治等等。虽然曲风并不一致，但都非常不错。



PlayStation 3 上的《异魂传承》（Folklore）最初计划命名为《怪物王国：未知领域》（Monster Kingdom: Unknown Realms），这表明冈田耕始最初是想要打造一个游戏 IP 系列的，但这两款游戏之间基本没有任何关联。而同样由 Gaia 开发的日版 PSP 独占 ARPG《密码之魂》（Coded Soul）反倒与之关系更近一些。



看得出冈田耕始和他的前雇主之间并没有什么不好的关系，因为 Atlus 很高兴地将这款游戏发行到海外。

《勇者 30 秒》（Half-Minute Hero）

开发商: Marvelous | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PSP, X360, WIN

角色扮演游戏通常被认为是一种需要耗费大量时间的游戏。《勇者 30 秒》（Half-Minute Hero）却反其道而行要求玩家以超快的速度玩一款 RPG。《勇者 30 秒》（Half-Minute Hero）戏世界分为几个关卡，每个关卡都以同样的方式开始——在关卡 BOSS 施放咒语并摧毁世界之前，你有 30 秒的时间。然后你需要完成一些诸如修理桥梁，杀死坏人等等的任务，同时还要兼顾升级，获得金钱，购买装备。战斗是随机的，但通常会在一两秒钟内解决，这取决于你的力量，因为你的英雄会自动撞上敌人，直到他们被击飞出屏幕。





严格来说，你有超过30秒的时间通关每个关卡，因为在任何时候，你都可以向时间女神雕像祈祷重置计时器。虽然需要支付相应的费用，但却能让你完成所有需要完成的任务，并在计时器结束前打败 BOSS。因此，这款游戏与其说是一款典型的RPG游戏，不如说是一款关于时间和资源管理的动作游戏。

核心游戏玩法大差不差，尽管轻松的基调和普遍的搞笑元素使其成为一种简单的上手体验。游戏还提供了一些带有不同玩法风格的奖励模式，在这些模式中你可以扮演一个邪恶的领主(类似于即时战略游戏玩法)，一个公主(射击游戏玩法)和一个骑士(动作游戏玩法)。这款游戏最初是在 PSP 上发布的，然后移植到 Xbox 360 和 Windows 上，带有一个额外的模式，用丑陋的儿童书籍风格的插图取代了笨重的复古风格的像素图。作增加了一些额外的功能，如组队和移动基地。这两款游戏的音乐都是由许多传奇作曲家提供的，包括古代佑三和樱庭统。

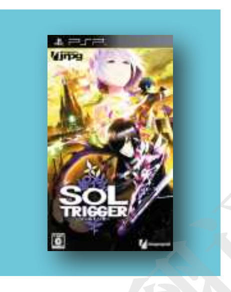
续作《勇者 30：再次降临》（Half-Minute Hero: The Second Coming）的英文版跳过了 PSP 版，直接在电脑平台上推出。

《灵魂触发者》（Sol Trigger）

Developer: Imageepoch | Released: 2012 | Platform(s): PSP

《灵魂触发者》（Sol Trigger）的主角法雷尔（Farel）是标题同名叛军组织的新领导人。他们反对机器教会（Machine Church）这一个政府组织利用人类的灵魂力量（Sol）来达到腐败的目的。这款游戏发布于 2012 年，也就是 PSP 的生命末期的最后几年，同时是该公司开发的预算最高的 PSP 游戏。同时开发和发行这款游戏的 Imageepoch 声称，这是他们制作过的最具野心的游戏，他们在游戏的角色设计、配音、配乐、图像和动画等诸多方面呈现上投入了大量资金。这些确实很神奇。剧本也是由《最终幻想》（Final Fantasy）的常驻编剧野岛一成负责。





游戏玩法的亮点在于它的战斗系统。每个团队成员都有一个单独的 SOL 值，用于使用技能。你使用的越多，这些技能就会变得越强，最终允许你花更多的SOL来强化它们，提供高伤害、治疗或 Buff 和 Debuffs 等效果。尤其根据玩家当前使用的装备，某些角色可以一招鲜吃遍天。

探索部分仅限于“灵魂触发者”基地(在那里你可以与 NPC 和团队成员互动，以及购物)和与故事相关的地下城，游戏流程相当的线性，还有很多需要改进的地方。剧情本身分为两部分。第一个角色决定了第二个角色将如何展开，这取决于你与哪个女性角色恋爱。

遗憾的是，这款游戏在日本的表现并不太好，导致计划中的续集和改编被取消。《灵魂触发者》没有产生任何影响，但仍然是 Imageepoch 短暂遗产的一部分。

《灵魂触发者》开发商 Imageepoch 承诺这款游戏将会是 JRPG 的救世之作，但他们并没有创造出任何突破性的成功。

《最后的战士》（Last Ranker）

开发商: Capcom/Imageepoch | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PSP

齐格（Zig）是一个年轻人，他厌倦了他在边远地区毫无意义的生活。为了找到目标，他加入了一个叫巴扎尔塔（Bazalta）的战斗组织。在这里，每个人都被分配一个数字等级，这决定了他们的社会地位。这很像“狗咬狗”，阶层跃迁的主要方式就是打败比自己等级高的人。这里有10万名排名者，而齐格一开始排名靠后，仅位于 9.5 万名，所以他试图让自己出名，并在此过程中揭露了巴扎尔塔的腐败。

由于《最后的战士》（Last Ranker）的世界围绕着战斗展开，所以战斗系统显然是一个重点。它混合了《最终幻想》的即时战斗系统和《异度装甲》（Xenogears）与《雷盖亚传说》（Legaia Legend）等游戏中的按键战斗。玩家只能通过按钮来指挥齐格的进攻与防守。战斗环节是实时进行的，主角会自动补充的耐力条决定了他能进施展怎样的行动，最有效的进攻策略就是在保重留有足够耐力抵挡敌人攻击的同时尽快将其消灭。击败排名靠前的战士不仅可以提升齐格的等级，还可以让他在战斗中使用新的技能。这款游戏就像一款单人



MMORPG，数字排名在其他排名者的头上浮动，并且非常强调任务的完成情况。

游戏制作团队汇集了许多重量级人物——游戏的剧情由野岛一成（《最终幻想 7》）负责撰写，美工是吉川达哉（《龙战士》），音乐则是由下村阳子(《王国之心》)创作。它看起来和听起来都很棒，但游戏设计非常落后，而且比看起来还有线性。这款游戏也仅在日本发售，但姑且还算一款相对优秀的 PSP RPG 游戏。



《最后的战士》和许多中等预算的 PSP 游戏一样，也面临着同样的问题:游戏世界感觉很小，无法支撑故事的野心。

《神眷之力》（Hexyz Force）

开发商: Sting | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PSP

《神眷之力》（Hexyz Force）发生在一个介于光明与黑暗之间的世界。生命之神和毁灭之神在不断的轮回中获得往生，这就要看咱们得“神眷”（Hexyz）勇者们能否攀登上审判之塔（Judgment）并决定世界的命运。你可以从在女牧师塞西莉亚（Cecillia）和男性骑士黎凡特（Levant）两人中选择一位进行扮演。他们的故事在很大程度上是相互独立的，有不同的配角，尽管他们在最后的场景会和在一起。

游戏中有一种名为“神器”（Ragnafacts）的武器，这种武器会消耗一种类似其他游戏中 MP，名叫“灵力”（Ragnapoints）的属性。与此同时还有一个制作系统，你可以在此创造出不那么强大的武器，并且在多次使用后就会损坏，但也不会消耗“灵力”，所以它们仍然相当实用。游戏中有一个石头剪刀布元素克制系统，，玩家可以使用战斗后获得的 FP 点数 来升级武器。如果你的攻击超出敌人血量将其击败，你可以在战斗后获得更多的好处。角色也有自己的特殊攻击，称为“力量爆发”，这是在团队成员之间共享的，可以在连续的战斗中积累力量。



游戏中会有一个“裁定”系统，会根据玩家角色在游戏中不同的行为方式而发生改变，从而触发三种不同的结局。由于采用了双主角设定，因此为玩家创造了多次游玩的动机。然而，虽然系统组合得很好，但《神眷之力》的大部分内容都很中规中矩，这令人失望，因为 Sting 这家旗下的游戏往往以剑走偏锋而闻名。游戏采用了与《Dept. Heaven》系列其他游戏相同的美术戸部淑，但它不是该系列的一部分。这款游戏没有什么特别之处，但它确实有一个名叫：“Bigabu Beaze”，所以这很有意义。



也许 Sting 是因为其古怪的游戏风格而受到了强烈的批评，从而催生了《神眷之力》的出现，而这款游戏稳得令人震惊。

《混沌之戒》（Chaos Rings）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2010 | 涉及平台: IOS, AND, PSV

由 Media 开发的《混沌之戒》（Chaos Rings）系列于2010 年至 2015年 间发行。这款由 由 Square Enix 提出创意并负责发行的游戏在全球范围内售出了数百万份。作为一款内容丰富，故事长达100多个小时的原创 IP，同时也是一个手机平台的买断制游戏，它证明了 Square 可以在智能手机领域复制他们在主机领域的成功。

该系列讲述的故事在范围和角度上进行了调整，以适应手机平台的快节奏游戏习惯，同时仍然保留了主机 RPG 的史诗感。每款游戏的故事都是独立的，但它们的主题通常是一个强大的力量威胁要摧毁世界，以及一对英雄在地下城中战斗以获得阻止它的能力。前三款游戏(1、2、Omega)中的角色是由直良有佑（代表作《最终幻想 10》、《最后的遗迹》）设计的，故事也会根据你选择而有所不同

这款游戏就像典型的 JRPG 一样，玩家可以在世界和地下城中探险，并参与回合制战斗。每个团队由两个角色组成，在战斗中玩家可以选择单打或组队。在配对模式中，两个角色的最佳属性和攻击被统合到一起，但都会受到伤害。系列战斗中有一个名为“破碎值”的设计，它会随着攻击的结果而改变，并根据其等级而增加角色攻击的力量。





尽管该系列大获成功，但基本上已经销声匿迹。自 2016 年 5 月起，在撰写本文时，只有《混沌之戒 3》还能应用商店中购买。《混沌之戒 3》也是系列唯一在日版 PSV 上推出了实体版的游戏，而一代、二代和《Omega》只能通过下载数字版。

虽然《混沌之戒》在最初发行时的阵仗很大，但该系列过于强调智能手机属性，因此该系列逐渐淡出大众的视线。

《深红裹尸布》（Crimson Shroud）

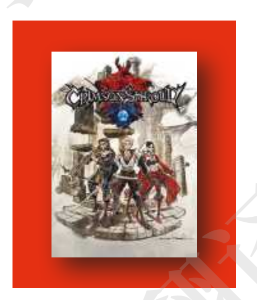
开发商: Level-5 | 发售年份: 2012 | 涉及平台: 3DS

Level-5最有趣的 3DS 软件是它的《Guild》计划了，该项目将不同的游戏设计师的小体量作品整合为合集，并在 3DS 的 eShop 上以独立版本的形式发行。以《深红裹尸布》（Crimson Shroud），这是一款由松野泰己（代表作《皇家骑士团》和《伊瓦莉斯联盟》）与崎元仁和 Alexander O. Smith 合作开发的 RPG 游戏。松野泰己利用较小的预算将游戏设计成虚拟桌面游戏。角色和敌人以人物的形式呈现在立体模型上。每当玩家进入一个房间时，场景设置文本和声音就会播放，这也会给游戏带来一些新奇的声音氛围。

故事主要讲述了一群雇佣兵在一座宫殿废墟中寻找一名僧侣的故事。其中还藏着一个小惊喜——一件可以让世界充满魔法的强大神器。后面的剧情有一些翻转和启示性意味，但大部分故事风格仍是早期游戏中的那种充满了爱和世界建设。

《深红裹尸布》在四个章节中只进行了十几场战斗。然而，对于这么短的一款游戏来说，它的底层系统太深奥了，甚至可能有些偏激。战斗成败很大程度上依赖于角色上的各种 BUFF 和疾病状态。当使用正确的元素时，便会出现组合系统。所有的角色提升都是通过更好的装备完成的，而不是，而且旷日持久。升级。将两件装备融合在一起会使它们更加坚固。装备同时也自带了一些技能；另一些则是在战斗中学会的。某些行动甚至依赖于玩家通过触屏投掷骰子。战斗可能会变得相当艰难





这些独特的系统，以及强大的叙事和氛围，使《深红裹尸布》成为该项目中最受好评的游戏之一，经常出现在 eShop 的游戏推荐中。

《深红裹尸布》作为《Guild01 合集》的一部分在日本发行，其中还包括 Grasshopper 的《解放少女》（Liberation Maiden）。

《幻想生活》（Fantasy Life）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2012 | 涉及平台: 3DS

Level-5 面向蓬勃发展的生活模拟游戏和多人手持游戏市场推出的游戏是《幻想生活》（Fantasy Life）。这款游戏最初计划在 NDS 掌机上发行，但却延期了许久直到登录 3DS 掌机平台上。布朗尼・布朗公司(Brownie Brown, h.a.d.)和其他公司当时也参与其中，参与人员还包括了天野喜孝(Yoshitaka Amano)和植松伸夫(Nobuo Uematsu)。游戏后来推出的增强版也就成了欧美发行版本的基础。

就故事背景而言，在一个和平的奇幻世界里，某天一些黑色的石头从天而降，无论落在哪里，怪物都会被腐化发狂。主人公决定去调查一下，在路上得到了一只健谈的蝴蝶同伴。这是一个简短的故事，可以作为游戏吸引玩家的陪衬。

过上名副其实的幻想生活是游戏的主要目的。在这种情况下，工作便成为了生活的一部分，不过这听起来确实挺丧的。游戏中按战斗、采集和制造等属性一共分为了 12 个职业可供玩家选择，玩家可以同时做许多事情，可以采矿和伐木材料，将它们剪裁成装备，然后在外出与怪物战斗时佩戴。玩家可以在任何时候改变生活，游戏鼓励按需来兼职职业，或者在多人游戏中找朋友来帮忙。



在《幻想生活》中有很多事情可做，但却没有太多的多样性。即时战斗很简单，QTE制作迷你游戏也是如此。收集材料也是如此。玩家可以提升工作等级，完成村民任务，布置房间。你是否喜欢它，很大程度上取决于你是否觉得这项忙碌的工作令人沮丧地乏味，还是令人愉快地上瘾。

续作《Fantasy Life Online》只在日本，并且在智能手机这一个非常适合这种游戏风格和多人模式的平台上发行。



《幻想生活》、《牧场物语》（Harvest Moon）和《符文工房》（Rune Factory）等游戏属于相同的生活模拟子类型，尽管它仍然有自己的特色。

《勇者必须再死》（Hero Must Die）

开发商: G-Mode/Pyramid | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PSV, WIN, MOB

在《勇者必须再死》（Hero Must Die）中，勇者的结局并非停留在击败魔王的那一刻，而是以勇者自己的含泪悼词而结束。在看似拯救了世界之后，这个名义上的 RPG 主角面临着迫在眉睫的死亡，而这将取决于玩家如何充分利用他生命最后的五天。

这个游戏的创意最初是由广井王子在结合他在看到父亲临终前病情恶化的经历后提出的，而广井王子之前就是《琳达³》（Linda³）和《请跨过我的尸体》（Ore no Shikabane o Koete Yuke）等另类 RPG 而闻名。英雄一开始很强大，但随着时间的推移，他的体能会不断得下降，他最强大的装备会变得过于沉重，而魔法也将逐渐忘却。这迫使他在游戏的回合制战斗中依赖其他团队成员。每个角色都有自己的任务，所以需要巧妙的时间管理和大量的尝试和错误来帮助所有这些盟友，并在英雄去世后改变国家的命运。人物形象丰富多彩，但背景却很凄凉。据报道，游戏背景的灵感来自柏林墙的倒塌，最终 Boss 的垮台也无法解决遗留下来的种族和文化问题。



游戏 5 天的时间在现实中的几个小时内飞逝而过，但《勇者必须再死》的设计可供重复游玩。每次葬礼都会留下挥之不去的遗憾，觉得事情本可以有所不同。这款游戏的地图很小，但它最初是一款手机游戏，于2007年发布，后来为PlayStation Vita重新制作。它最终于2020年在各种平台上发布了英文版本，以现在的游戏名而广为人知。再一次。这款游戏简单且重复，但它巧妙地运用了一些耳熟能详的 RPG 梗，展示了该类型游戏在呈现深刻的个人故事方面的力量。



虽然广井王子的大多数游戏都没有英文版本，但这个姗姗来迟的手机移植至少可以让国际用户体验到他独特的设计理念。



《魔塔大陆》（Ar tonelico）

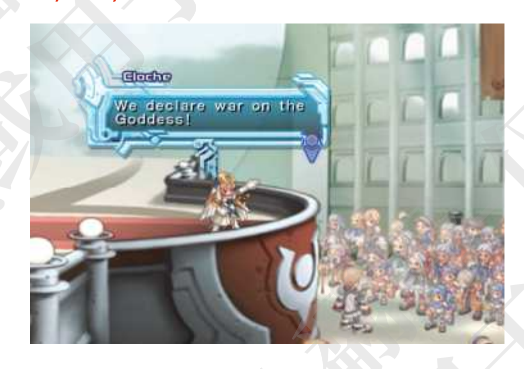
开发商: Gust | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2, PS3, PSV

除了《炼金工房》（Atelier）系列之外，Gust 旗下还有另外一个大型 RPG 游戏系列，那便是《魔塔大陆》（Ar tonelico）。与其主打的游戏系列不同，《魔塔大陆》三部曲的故事发生在一个名为索．希艾尔（Ar Ciels）的浮空大陆上，这个世界几乎被一场灾难性的事件摧毁。而在其上生活着一群名为“诗魔法少女”（Reyvateils），会使用诗之魔法进行攻防战斗的存在。玩家在《魔塔大陆》系列中将要边防索．希艾尔仅剩的三处宜居的区域，在此期间你将会了解到游戏世界背后发生的许多故事并最终让大陆恢复生机，

除了少数例外，《魔塔大陆》的游戏基本上遵循了经典的 JRPG 模式。游戏中诗之魔法的发动方式与大多数 JPRG 中常见的咒语释放有所不同。发动吟唱时诗魔法少女会随着时间的推移失去MP，同时根据吟唱诗文的类型来提升诗文威力或继续维持其效果。小队中的其他成员主要职责就是在其吟唱过程中保护她。这三款游戏的战斗系统各不相同，但这些核心机制是共通的。

《魔塔大陆》另一个核心特点就是“诗魔法少女”本身。为了学习新的诗之魔法，主角必须要潜入她们的精神领域（Cosmosphere），其本质上就是对应诗魔法少女的潜意识。玩家必须要帮助她们克服自己的不安全感和过去的创伤，才能学习诗之魔法这与其他机制(如机具暗示性的合体过程)相结合，使主角与“诗魔法少女”之间的关系变得非常亲密。

系列初代游戏《魔塔大陆：於苍穹之际传唱诗歌不绝的少女》（Ar tonelico: The Melody of Elemia）向玩家介绍了索．希艾尔这片悬浮于死亡之海上的大陆的世界观以及系列中登场的第一座魔塔。在后续游戏《魔塔大陆 2：少女们於世界中回响的创造诗》（Ar tonelico II: The Melody of Metafalica）由于故事主要发生在第二座魔塔周边





Gust 旗下游戏以其一流的配乐而闻名，《魔塔大陆》也不例外——有着人声演唱以及“EXEC_CHRONICLE_KEY/”这种古怪名称，并且都是用虚构的塔诗语言唱的。

的区域，才得以揭示了该世界中其他浮空大陆国家的存在。而《魔塔大陆 3:终结世界的少女诗歌》（Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel）的故事自然也就发生在第三座魔塔周围的地区。

这三款游戏都在讲述一个关于索．希艾尔世界的连续故事，并最终讲述了毁灭星球的灾难和拙劣的复兴计划。该系列和其改编作品十分热切地补完了 EXA_PICO 宇宙世界观中包括“诗魔法少女”的诞生、“诗”（Hymnos）的含义之类大量的设定。

还有另外两款游戏与该系列处于在同一游戏宇宙中。《波浪协奏曲》（Surge Concerto）系列包括了初代游戏《星空的浪潮：献给失落星球之诗》（Ciel nosurge）及其续作《星空的浪潮：献给起源之星的祈祷诗》（Ar nosurge: Ode to an Unborn Star）。虽然这些游戏确实与《魔塔大陆》系列的索．希艾尔共享一个宇宙，但《波浪协奏曲》所处于另一个完全不同的星球，不过故事发生时该星球已经毁灭。而《星球之诗》和《祈祷诗》的故事发生在殖民地飞船索雷尔（Soreil.）上。尽管设定，尤其是诗之魔法这部分存在着一些共通之处，但最好还是将这两个系列分开来看。



《超次元游戏海王星》（Hyperdimension Neptunia）（系列）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PS3, PS4, PSV, WIN

粉丝们把他们关于电子游戏平台优点的激烈争论称为“主机大战”（Console Wars），而 Compile Heart 旗下的《超次元游戏海王星》（Hyperdimension Neptunia）显然更符合这个的字面意义，因为该系列所处虚构的奇幻世界“游汐叶界”（Gamindustri）中的四位女神确实为了争夺控制权发起了战争。游戏中每个区域（及与之相对应的女神）都恶搞了现实世界中真实存在的游戏主机——例如黑土边域（Lastation）代表着索尼的 PlayStation，白露之滨（Lowee）是任天堂的 Wii，绿荫箱庭（Leanbox）是微软的 Xbox。至于女主角涅普缇努（Neptune）来自的紫耀之都对应的也就是世嘉，不过女主角名字本身是世嘉在上世纪推出的 32 位主机原型机的代号，不过后来正式发售的机器名字改为世嘉土星（Saturn）。在她的默认形态下，她是一个有点天然呆的女孩，被人亲切地叫做“涅普涅普”（Nep-Nep），但在关键时刻，她可以变成更严肃(也更强大)的绯紫之心（Purple Heart）。

《超次元游戏海王星》的吸引力有一半来自于电子游戏中的恶搞笑话——除主角团外，其他角色都是像 Gust（代表作《炼金工房》系列）、日本一（《魔界战记》系列）、Red（《天外魔境》系列）、Cave（著名的硬核街机射击游戏厂），甚至还有发行商 Idea Factory 这类现实中游戏厂商的娘化版本。敌人有类似《吃豆人》（Pac-Man）系列中的幽灵和《太空侵略者》（Space Invader）中的外星人；“涅普涅普”会在胜利时哼起《最终幻想》（Final Fantasy）系列的胜利主题曲，此外还喜欢土星主机上玩著名光枪雷作《死亡火枪》（Death Crimson）的梗。另一个吸引人的地方是游戏中有着大量超级可爱的女孩，她们通常穿着暴露或紧身衣服，胸部滑稽地摆动着。

至于游戏的玩法，这几乎无关紧要。初代《超次元游戏海王星》完全是个烂作，有着糟糕的画面和帧数。随后的游戏修复了技术问题并改进了战斗



系统，采用了 Compile Heart 旗下游戏常用的战斗模式，即你可以在战场上以回合制的方式移动角色，然后点击按钮执行连击，补充 CPU 变身能量(以此发动类似魔法少女变身的形态转换)。游戏大部分内容也就是在平淡无奇的场景中四处探索，前往目标区域并攻击任何想要靠近你的敌人。

以牺牲稳定的游戏玩法为代价，专注于吸引人的女性角色一直是 Idea Factory 的最大卖点，但毫无疑问，这在《海王星》游戏中成为了一个成功的公式——游戏体验算不上多好，但这在游戏中的动漫美少女和各种恶搞文化等其他内容面前只是个需要忍耐的添头。因此，这是一个要么爱它，要么恨它的系列。

它也有一些非常晦涩难懂的续集名字。在《超次元游戏海王星》之后推出的是《超次元游戏：海王星 MK2》以及后来的《超次元凯旋海王星》。之后这三作又以重置版 Re;Birth、Re;Birth2 和 Re;Birth3 被命名为“重生三部曲”；随后是《新次元游戏海王星 VII》（Megadimension neptune VII），后来被重制为《VIIR》，这款游戏添加了VR 模式，但却破坏了其他内容。Compile Heart 一直在利用这一 IP 制作各种不同类型的游戏，包括偶像模拟游戏、弹幕射击游戏、SRPG、ARPG，甚至还有与世嘉的《世嘉硬件少女》（Hard Girls）这一讲世嘉旗下主机娘化的作品系列进行联动。



《海王星》系列是 Idea Factory 和 Compile Heart 大部分作品的缩影——一堆以可爱动漫少女为主角的制作周期短并且内容赶工的廉价游戏，以满足为数不多但可靠的粉丝群。



《妖精剑士 F》（Fairy Fencer F）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2013 | 涉及平台: PS3, PS4, WIN

在日本的技术领域有一种现象，经常会有一个独特的或前瞻性的想法可以在日本国内取得成功，却无法在国际市场流行起来，而这种现象被日本国内经济学家亲切地称为“Galápagos”。 这个词最初是用来指 21 世纪初的日本手机市场，这些手机有很多在智能手机出现其他地区流通手机所不具备的功能和特点。Compile Heart 因《超次元游戏海王星》（Hyperdimension Neptunia）意识到自己的市场定位，他们于是在 2013 年为他们的项目创建了“Galápagos RPG”标签。。他们的想法是强调他们的作品是为日本观众准备的，尽管大多数也都发行了国际版。

《妖精剑士 F》（Fairy Fencer F）是第一款带有“Galápagos RPG”绰号的游戏。开发团队的主要成员也都来自 Compile Heart 的《海王星》系列游戏团队，同时也请来了一些重量级人物——天野喜孝和植松伸夫。前者负责了本作的标题 LOGO 和故事中两个标志性邪神的美术设计，而后者则创作了主题曲。尽管《妖精剑士 F》与《最终幻想》（Final Fantasy）是两款完全不同的游戏，但由于制作团队中有着老两位《最终幻想》系列的常客，两款游戏标题都是以 F 作为头韵，所以玩家们想要忽略掉它都难。

事实也恰恰相反，这款极其纯粹的 Compile Heart 游戏。就像是充满着轻松氛围和擦边内容的芝士蛋糕，游戏人物之间的互动完全基于争议。我们厌世的主角梵格（Fang），一个以食物为动力的沙文主义者，最终从石头中拔出了一把神奇的剑。通过这样做，他释放了埃琳（Eryn），一个为复活死去已久女神的方法而四处奔走的妖圣。梵格在拔出她的剑之后就成为了她的剑士，也就是一个能够引导埃林的力量变成一个半机器人的守护者。很快，其他的剑士也加入了他的行列，比如一个有点受虐倾向的自私寻宝者泰拉（Tiara）。

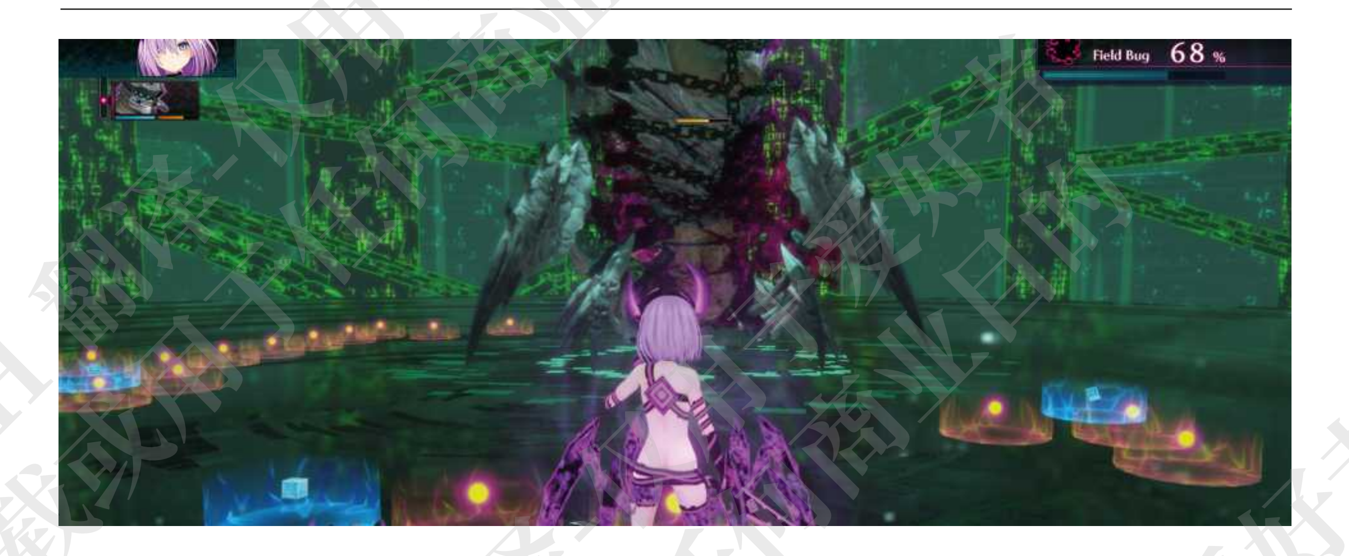


梵格的使命便是要去寻找女神四散在世界各地的妖圣灵魂。玩家小队所要造访的地下城设计大都雷同，基本上就是一个充满了怪物和偶尔点缀的宝藏的开放环境。一旦妖圣灵魂，你就可以用其它复活女神(或她的克星邪神)以获得一些额外的能力，然后装备这些能力或继续探图，为地下城提供额外的风险或奖励因素。与 Compile Heart 的许多游戏一样，《妖精剑士 F》本质上也是一款在《超次元游戏海王星》基础上重新开发的游戏，战斗内容基本保持不变。每个击剑手都有能力转化为超能力状态，但这在功能上与涅普缇努（Neptunia） CPU 转化设计相同。

《妖精剑士 F》中有一些巧思（尤其是关于游戏中幕后邪恶组织的设定上），但问题是，任何有趣的情节节奏都被剧本拒绝严肃对待的态度所削弱。该游戏于2015年更新重新发布副标题改为《邪神再临》（Advent Dark Force），其中包括额外的角色和地下城，以及根据女神或邪恶之神的复活的多条故事路线。作为一款 Compile Heart 的游戏，它也为那些 RPG 老鸟们准备了等级高达 900 的超级 BOSS 供他们挑战。



《妖精战士 F》是 Compile Heart 首次尝试制作一款“正统”RPG 游戏，因为游戏里不光是可爱的女孩，男女比例也很正常。它并没有完全成功，但努力是值得注意的



《死亡终局轮回试炼》（Death end re;Quest）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, WIN

作为游戏程序员的水梨新（Shina Ninomiya）在某一日神秘地失踪，醒来时却发现身处于自己正在开发的 MMORPG《奥德赛世界》（World' s Odyssey）中醒来。它从未完成或发布，但其先进的设计使游戏世界拥有了自己的生命。水梨新能够与她的后辈同事二之宫椎菜（Arata Mizunashi）进行沟通，从而让他在现实中为其提供帮助。拯救她的唯一方法是解开真正的结局，而更复杂的是，该软件已经演变成病毒软件，并开始感染全球的计算机系统。

当操控水梨新游戏世界中移动时，你会发现《死亡终局轮回试炼》（Death end re;Quest）与 Compile Heart 旗下其他游戏非常相似。你可以探索地下城，与敌人战斗，并最终遇到加入你的队伍的其他 NPC，都是货真价实的 Compile Heart 味儿的美少女。但你的游戏进度推进经常会受到限制，因此你需要切换到椎菜的视角。游戏这部分的故事舞台换到了现代的日本东京，玩法也更像是一款视角小说几乎没有互动环节。由于《奥德赛世界》从来没有完成，所以它有很多 BUG，只能靠椎菜找到调整程序的方法以便让新能够继续冒险。游戏中这种 BUG 的表现形式五花八门，比如大多数角色(包括女主角)都感染了数字漏洞，而且有些敌人显然是不完整的 3D 模型。游戏较差的平衡性也是故意而为的，因为道具偶尔会过度强大破坏平衡;因此，这种不平衡的困难在游戏内有能自圆其说的解释。

错误的决定也会导致大量的“坏结果”。其中许多只是几行简短的文字，但也有一些令人难以置信的坏结局，例如让数字化的女主角被斩首，肢解，钉在十字架上，或以其他方式惨死。不过一想到游戏剧本是由《尸体派对》（Corpse Party）的编剧祁答院慎撰写的，这这一套确实挺有他风格的。这些实际上是以“游戏结束”的形式呈现，所以你需要在读取之前的一个存在；不过好在你可以定期存档。



战斗系统非常有趣，因为你可以在战场上击倒敌人，将他们撞向其他敌人或竞技场的两侧。你可以把它们扔给朋友，让队友进行攻击将它们再次击飞到其他方向。周围也有发光的碎片，会伤害你的角色，但会增加他们的崩坏度，在足够高的级别，这会触发爆裂（Glitch）模式，这会剥去他们的大部分衣服，但可以释放超级强大的攻击。当状态维持时间不到一半时，新还可以使用各种特殊的动作，包括发动一些像是第三人称射击游戏或益智游戏玩法的迷你游戏。

作为一款混合了视觉小说玩法的 RPG，《死亡终局轮回试炼》在不同玩法元素之间的跳跃，确实给人一种跳脱的感觉。这款游戏本身也存在着 Compile Heart 一贯的低成本问题，而游戏中一些让美少女被以各种方式杀害的文本也让人很不舒服。但除此之外，游戏的故事非常精彩，战斗系统也很有趣，虽然游戏中有文字冒险元素，但它们并没有让游戏变得过于复杂，这让它成为 Compile Heart 中比较优秀的游戏之一。



失控的 MMORPG 一直都是一个老生常谈的设定，被广泛地运用于动漫和像是《.hack》和《刀剑神域》（Sword Art Online）这类的游戏作品上，不过由于在玩法上的创新，使得《死亡终局轮回试炼》在其中脱颖而出。



《卡里古拉》（The Caligula Effect）

开发商: Aquira | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, PSV, NSW, WIN

《卡里古拉》（The Caligula Effect）的故事开头你的角色过着看似田园诗般的高中生活。但这一切不过是一场假象，因为你正置身于一个名为“莫比乌斯”的虚拟现实模拟环境中，这基本上是一个普通人可以逃离日常生活痛苦的地方。而最大的问题是，由于一个名为“μ”（读作 Myu）的虚拟偶像的专制统治，没有人可以离开这里。主人公加入了一个名为“归家俱乐部”的组织，他们想要找到一种回到现实世界生活的方式，同时还要面对被“μ”歌声蛊惑了的邪教头子“数脑”（Digiheads）。

本作编剧里見直先前参与过《女神异闻录》（Persona）最早两款游戏的开发，不过他最后一次参与的 Atlus 游戏其实是《数码恶魔传说》（Digital Devil Saga）两部曲。整款游戏是对日本游戏领域流行的高中生活模拟游戏的解构，因为“归家俱乐部”的大多数核心成员在现实中都有着生活艰辛、自杀未遂乃至少女怀孕等不堪回首的过去。与在虚拟空间中那些衣着光鲜动漫高中形象有着极大反差的是，这些人在现实中通常要么年级非常大要么性别与之相反。随着故事的继续，你会了解到他们悲惨的背景故事。游戏中还有一个扩展的社交模拟游戏，你可以与“莫比乌斯”中的 500 多个 NPC 交友，尽管这种互动显然很肤浅。在其他平台上发布的增强版《卡里古拉：过量》（Overdose）还包括一个可选的故事分支，在这个分支中，主角加入了一个名为“固定乐手”（Ostinato Musicians）的坏人队伍。

游戏战斗就是常见的 JRPG 式设计加上《鬼泣》（Devil May Cry）等 3D 动作游戏中华丽的打斗场面。战斗流程采用半实时制设计，但当角色的回合出现时，他们最多可以执行三个动作。在你

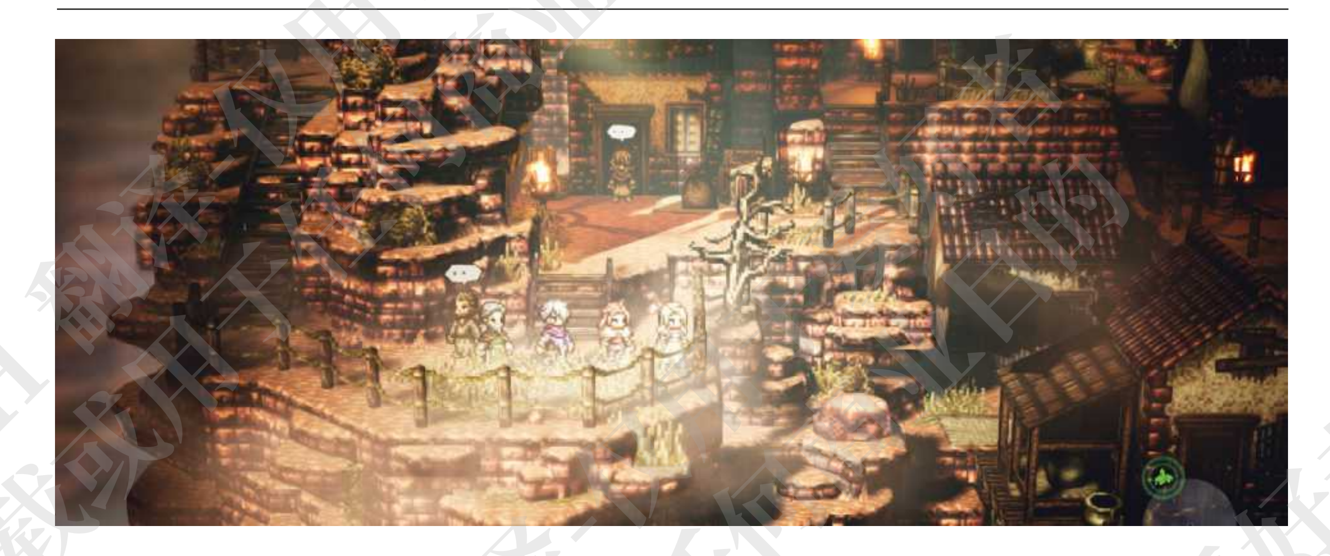


做出决定之前，你会预先知道所有的行动将如何进行(毕竟他们的攻击可能会 MISS)，如果你能想出更好的计划，你可以重新评估。因为敌人通常需要在发动攻击前冲锋，所以你可以使出杂技动作，或者干脆跑开，避开危险，或者尝试将敌人集合起来，同时攻击几个敌人，当然，也可以用子弹攻击他们。唯一能限制你攻击的是游戏中的 SP 计量表，所以你可能需要轮流充能。

《卡里古拉》是一款设定要优于实际游玩体验的游戏。主要角色都有着悲惨的背景设定，但碍于游戏并未能将这一严肃主题正确处理，导致角色刻画并不鲜明。战斗系统一开始非常有趣，在 BOSS 战中也非常出色，但在常规遭遇战中却需要花费太长时间，因为它们非常简单(尽管自动战斗有助于此)。重复的地下城、乏味的角色模型和动画也揭示了它最初是一款Vita游戏。虽然音乐很酷，而且在战斗相关主题曲会显示歌词——而这些音乐的缔造者正是《女神转生》系列的作曲増子司。虽然这款游戏的野心令人钦佩，但它最终未能实现这些目标。其后在 2018 年推出了一部相关动漫作品。



根据研究人员的说法，本作游戏标题所涉及的“卡利古拉效应”，也被称为禁忌心理，指的是人们渴望看到和做被禁止的事情。



《歧路旅人》（Octopath Traveler）

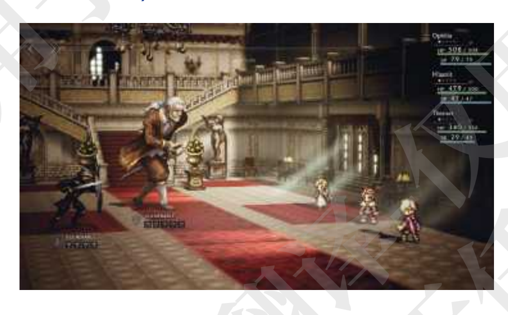
开发商: Square Enix | 发售年份: 2018 | 涉及平台: NSW, WIN

《歧路旅人》（Octopath Traveler）在风格上沿袭了诸如《光之四战士》（Final Fantasy: The 4 Heroes of Light）和《勇气默示录》（Bravely Default）等 Square Enix 旗下其他复古 RPG。这一次它的灵感，至少是在叙事风格上从《沙迦》（SaGa）所汲取的元素更多。一开始，你要从8个不同的角色中进行选择，这些有着不用技能的角色都来自奥鲁斯特拉大陆的五湖四海和各行各业。其中有像是猎人海茵特（H 'aanit）和盗贼泰里翁（Therion）这种比较典型的 RPG 式角色，也有一些像是舞娘普里姆萝洁（Primrose）和商人特蕾莎（Tressa）这种一看上去像是来自于《勇者斗恶龙4》（Dragon Quest IV）中的角色。但也也有一些不同寻常的职业，像是药师亚芬（Alfyn）和学者塞拉斯（Cyrus）。无论你选择的是谁，都只是一个开始角色，因为一旦你玩过他们的开场章节，你就可以自由地在世界各地漫游，聚集其他人，玩他们的个人剧情，并让他们加入到你的队伍中来。

游戏最亮眼的要数他们使用的 2D 像素图，看起来让人想起《最终幻想 6》（Final Fantasy VI），而使用了“HD-2D”技术的背景渲染让其看起来就像是一款三维版本的 SNES 游戏。结合一些重景深和色彩滤镜，它从其他怀旧的复古作品中脱颖而出。但它也在其他方面表达了敬意，尤其是战斗中人类 BOSS 的超大像素立绘，这也是那个时代的一种特殊的视觉表达手法。而经由精心编排的现场乐器演奏的配乐更是震撼人心。

游戏的战斗系统与《勇气默示录》颇为类似，玩家可以通过存储 Boost 点数来在一回合内进行多次攻击（最多 4 次）。每个敌人都有不同的弱点（武器或元素），如果你反复瞄准这些弱点，你就可以使敌人破防进入眩晕状态并降低它们的防御。所以理想化的战斗流程是积攒点数，击溃敌人，然后释放储存的攻击以造成最大伤害。归功于游戏的世界效果，本作战斗时代的冲击力极强，比如蓄能时的发光，或者每次打击的感觉都像是爆炸。这款游戏很有趣，虽然它确实有随机战斗的特点，但这只能通过一个角色的技能来减轻。除了常规的战斗能力，每个角色都有场景技能，可以以各种方式操纵 NPC，比如发起战斗挑战他们，从他们那里偷东西，或者引导他们进入战斗。

《歧路旅人》人的第一印象很好，但随着时间的推移，这种印象会逐渐消失。每个章节都专注于一个角色，虽然他们的一些故事非常好，但团队成员之间并没有真正的互动。虽然各种情节线索最终汇合在一起，但一切仍然感觉如此不连贯，以至于叙事缺乏情感影响。虽然剧本写得很好，但有种过往不及的疲惫感，而且英文版的配音更是糟糕得令人震惊。游戏流程也很快便会陷入到一个重复的循环当中——在世界各地奔跑，找到一个章节，进入一个城镇，执行一个任务，然后做下一个。那些熟悉《沙迦》多角色、开放式故事的人可能会觉得很自在，但那些期待《最终幻想》游戏故事的人可能会失望。





《歧路旅人》采用了 16 位机复古风格的配乐听起来像 SFC 上《浪漫沙迦》系列一样的主战曲调真是太棒了。



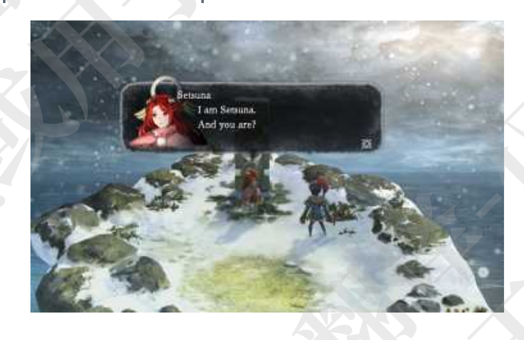
《我是刹那》（I am Setsuna）

开发商: Square Enix/Tokyo RPG Factory | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, NSW, WIN

Square Enix 早就意识到某种类型的 JRPG 粉丝，他们渴望更简单的 16 位时代。为了迎合这些玩家，他们创立了一家名为 Tokyo RPG Factory 的子公司。它的第一款游戏是 2016 年发行的《我是刹那》（I am Setsuna）。主人公是一个名叫恩迪尔（Endir）的雇佣兵，被派去暗杀一个名叫赛特娜（Setsuna）的女孩。但最后他犹豫，因为她似乎毫无防备，最后只能将其擒获。事实证明，赛特娜即将开始穿越这片土地的朝圣之旅，最终她将牺牲自己的生命，从怪物手中拯救她的村庄。她雇佣埃米尔作为她的警卫之一，然后出发了。

游戏的基本设定与《最终幻想 10》（Final Fantasy X）类似（更直接地讲述了赛特娜的命运），但游戏玩法等其他方面是，本作更直接的灵感来源其实是《超时空之轮》（Chrono Trigger）。二者都采用了俯视视角和类似的战斗系统，包括战斗中使用三个角色，基于行动值的即时制战斗以及双重或三重的联合攻击。战斗确实有一些深度，因为一旦角色准备好行动，你可以让他们积蓄能量来强化他们其他的行动比如在攻击时造成额外的伤害。还有一个系统，你可以制作 Spritnite 水晶来获得各种加成并让角色能够使用各种咒语和技能。

《我是刹那》（I am Setsuna）的故事发生在一系列岛屿上，这些岛屿似乎被常年的暴风雪所笼罩，给人一种非常寒冷的冬日感觉。配乐完全是钢琴演奏的，这再次给冒险带来了非常独特的氛围。然而，由于这款游戏与这一设定紧密相连，所以它无法提供太多的变化，因为所有场景不管是城镇、森林和山脉都是白茫茫的一片，音乐风格也十分近似。



虽然它的故事叙述借鉴了 16 位 RPG 的许多元素——对话简短而直接，节奏也相当快——但它缺少了许多经典游戏中让人着迷的小元素。事实上，尽管它的游戏系统是基于《超时空之轮》，但任何期待类似基调的人都会非常失望。角色很有趣，故事也有一两个精彩的转折，但一切都让人觉得很不快乐，只是需要一些东西让它感觉更有活力。此外，Square 还制作了《勇气默示录》（Bravely Default）和《歧路旅人》（Octopath Traveler）等游戏，这两款游戏都向早期的游戏致敬，但都有更吸引人的场景和更有趣的机制，最终都成为了更优秀的游戏。如果《我是刹那》是在 16 位机时代发行的话，那凭借着当时游戏所不具备的凄凉氛围，它绝对会成为一代经典，但在当前背景下，其不过是一款平庸之作。

在《我是刹那》之后，Tokyo RPG Factory又开发了其他一些复古项目，例如《我是刹那》的续作《失落的斯菲尔》（Lost Sphear）以及《鬼哭邦》（Oninaki）这款更具野心的 ARPG。



Tokyo RPG Factory 主要致力于创造带有现代色彩的复古风格 RPG。然而，他们到底有多成功还有待商榷。

《失落的斯菲尔》（Lost Sphear）

开发商: Square Enix/Tokyo RPG Factory | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, NSW

Tokyo RPG Factory 那有着白雪般的背景和柔和的钢琴音乐的处女作《我是刹那》（I am Setsuna）是一款相当克制的游戏。尽管反响不温不火，但没过多久，这个 Square Enix 的子工作室便推出了第二款作品。《失落的斯菲尔》（Lost Sphear）在继承了《我是刹那》的许多创意和元素的同时在游戏中添加了更多的内容——除了克制的部分。

本作中有了更多的角色，更多不同的生物群落和更多的游戏机制。当世界被白色的虚无大片吞噬时，主角卡纳塔（Kanata）和他各型各色的队友便要前去夺回失去的一切。游戏的主线目标便是要在游戏世界各地找寻失落的记忆。有些记忆碎片会在战斗结束后获得，有些重要的记忆则要在关键剧情中击败万恶的守护 BOSS 才能获得。和《我是刹那》一样，《失落的斯菲尔》同样借鉴了《超时空之轮》（Chrono Trigger）的基础战斗机制，站在战斗中融入了一些来自《格兰蒂亚》（Grandia）系列的元素。游戏采用了基于实时行动的战斗系统，以让玩家能够发动额外的攻击和行动，当然，这也是《失落的斯菲尔》最好的部分。除此之外，游戏其他小系统设计在流程中存在着功能过剩的问题。



游戏中有道具合成系统、战斗服系统、以及与食物相关的各种 BUFF 设定；然而，在这款流程大致在 20 到 25 小时的小体量游戏当中，许多机制都没有得到充分利用。

尽管如此，这款游戏还是有着迷人的角色设计，以及只有 JRPG 才能创造出的背景设定和有趣的战斗系统，《失落的斯菲尔》无疑是一款彻头彻尾的万能 RPG 平替。它不会在任何人的最佳rpg榜单上名列前茅，但它是一款有趣的冒险游戏，有时确实实现了开发者最初的目标:捕捉 16 位冒险游戏黄金时代的精神。



虽然与《我是刹那》有着诸多相似之处，但这一后续作品总体上是一种改进，即使仍然没有什么特别之处。

《鬼哭邦》（Oninaki）

开发商: Square Enix/Tokyo RPG Factory | 发售年份: 2019 | 涉及平台: NSW, PS4, WIN

Tokyo RPG Factory 的第三款游戏由 Square 元老时田贵司担任创意制作人，其结果是一款更加符合大众胃口的作品，彻底打破了前几款游戏对 16 位时代的执着。

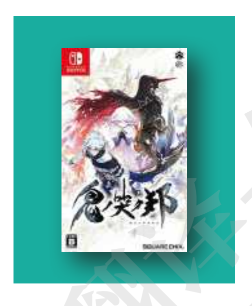
《鬼哭邦》（Oninaki）是“鬼神的哀伤之邦”（Oni no Naku Kuni）的缩写，是一款动作 RPG 游戏，背景设定在一个崇拜死亡与重生循环的世界中。主角卡加其（Kagachi）作为政府批准的驱魔猎人组织“观察者”（Watcher）的一员，他的任务是解决周期性的灵异危害事件。每一章都聚焦于一个不同的案例，在这个案例中，卡加其帮助后悔的灵魂切断与凡人世界的联系，或者追踪一个试图破坏循环以达到自己目的的罪犯。最终，卡加其发现自己正在追踪一个超自然的杀手，其目标正是其他的观察者。

为了帮助他履行职责，卡加其有传说中武士的守护灵陪伴。守护灵允许观察者在凡人和灵魂领域之间自由穿梭，并赋予能够驱逐堕落灵魂的神秘武器。卡加其一开始的守护灵是精通武士刀的“艾莎”（Aisha），她擅长砍杀和躲避，而后来的角色



则可以使用镰刀来控制人群，使用双枪来进行远距离战斗等等。守护灵可以通过战斗获得升级材料，解锁额外的攻击以及每个守护灵悲惨过去的记忆。

《鬼哭邦》严肃的故事氛围并不总是能直击玩家的灵魂——对于每一个赞美生命稍纵即逝的独白，都有一个你帮助一个抑郁的人安乐死的探索。尽管存在种种缺陷，但毫无疑问，《鬼哭邦》是 Tokyo RPG Factory 的最佳之作，并证明了它可以比它不幸的工作室名称所暗示的更多。



《鬼哭邦》转变了方向，更像是一款动作 RPG，并带来了开发者之前作品所缺少的兴奋感。

Nerdgamer-SH 翻译-仅用于交流 请勿转载或用于任何商业目的

《欧米茄五重奏》（Omega Quintet）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2014 | 涉及平台: PS4, WIN

一种被称为“哀鸣”（Blare）的神秘大雾将世界吞噬，从而导致大量人类的死亡。然而，少数女孩对它的力量免疫，并被选中加入一个被称为诗之少女（Verse Maidens）的偶像团体。《欧米茄五重奏》（Omega Quintet）的故事开始于团队新成员乙叶（Otoha）和她的男性朋友（兼经纪人）一同熟悉团队成员并为了拯救世界而战。

这款游戏自称是一款“偶像模拟经营游戏”（hybrid idol simulation），但这实在是夸大其词了。在这个模式中，你可以制作自己的舞蹈视频，但其本质上与 Compile Heart 其他游戏没啥两样，也就是说你仍要承接任务，在无聊的地图上漫游，并与坏人战斗。斗系统是这款游戏最大的亮点，，这也是它与《海王星》（Neptunia）系列不同的地方。战斗中，敌人会分为前后多排，每个少女（游戏中有许多））的攻击范围都不同。你可以将不同的攻击串联在一起，虽然不会限制玩家的连击搭配，但这可能意味着角色的下一个回合将被延迟。在某些情况下，你也可以激活“和鸣”（Harmonics）模式让多个少女一同发起攻击





并使用特殊技能。

战斗系统非常复杂，而且设计得非常好;问题就是经费短缺导致一切表现得过于贫穷。故事和游戏文本也很糟糕，每个主要角色都遵循典型的影视刻板印象，几乎每一条对话都有着严重的既视感。游戏结构单调，地下城乏味，音乐也没有什么特别之处，尽管游戏的主题是偶像，但还是秉持着 Compile Heart 的一贯特色，让角色在受到伤害时的服装被撕破。

虽然 Compile Heart 旗下许多游戏沿袭了《海王星》的战斗系统，但《欧米茄五重奏》尝试了一些不同的东西，并且在这方面做得很好。但关于它的其他一切就……

《黑玫瑰的瓦尔基里》（Dark Rose Valkyrie）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PS4, WIN

《黑玫瑰的瓦尔基里》（Dark Rose Valkyrie）请来了曾参与过“传说”系列游戏开发的两位大佬藤岛康介和宫岛拓美担任本作的美术和编剧，不过这款游戏实际上与另一款藤岛康介相关的作品《樱花大战》（Sakura Wars）系列更相似。故事中一种可以将感染人类变成名为“奇美拉”（Chimeras）的怪物的病毒席卷全球，主人公白峰朝日（Asahi Shiramine）加入了一个叫做瓦尔基里（Valkyries）的组织来对抗他们。由于这种病毒对男性的影响更大，因此你的大多数同胞都是女性。在战斗间隙，你可以和她们聊天，增加她们对你的信任。

这款游戏就像是《欧米茄五重奏》（Omega Quintet），流程中玩家需要从基地获得任务，然后在各种各样的地下城中奔跑，杀死坏人或寻找道具。战斗系统是它最大的优势，采用了类似《格兰迪亚》（Grandia）的实时制行动战斗，因此你必须要格局战况来协调角色的攻击以打出连击，破敌人防来降低其防御能力，或者击退他们来减缓他们的速度。这款游戏很有趣，但就像 Compile Heart 家其他游戏一样设计存在诸多不平衡之处。此外游戏枯燥的玩法加单调的环境依旧是令玩家很难忽视的存在。





游戏的故事也是典型的后宫动漫风格，当然，这不一定是坏事。游戏中蔓延的这种病毒在设定中会导致人格分裂，从而导致一些不寻常的谈话。但这也是一个类似《逆转裁判》（Ace Attorney）玩法的噱头——其中一个角色(游戏开始时随机分配)是叛徒，你需要定期审问他们，检查他们的对话是否前后矛盾。你们的关系决定了你们可以问多少问题，尽管具体的问题是随机的。成功协商这些问题是获得最佳结局的关键，但这一切都感觉很随意。尽管有一些很好的想法，但这款游戏却没有没有利用好它们。

《黑玫瑰的瓦尔基里》拼命想要成为《樱花大战》那样的游戏，甚至在设计了一种病毒作为借口，来解释为什么你的团队成员大部分是女性。

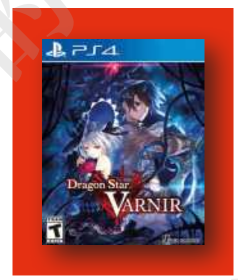
《龙星的瓦尔尼尔》（Dragon Star Varnir）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, WIN

在《龙星的瓦尔尼尔》（Dragon Star Varnir）中，女巫们被诅咒折磨着，迫使她们成为龙诞生的容器……否则就会发疯。在一次猎龙行动失败后，猎巫骑士赛菲（Zephy）被女巫米内莎（Minessa）和卡里嘉洛（Karikaro）救了出来，她们为了保全他的性命让他饮下龙血。出乎意料的是，这次输血把赛菲变成了一个魔人，他被迫离开过去的生活，加入女巫的行列。随着时间的推移，他以往生活的世界观发生了改变，帮助女巫找到打破诅咒的方法于是成为了他的使命，同时发起了对于他过去所属帝国的反抗。

游戏战斗以回合制为主，战斗场景分为三个空间，角色可以在它们之间移动以避免伤害并使用近战攻击。玩家需要吞食被征服的龙来增强自己的力量，这样做会给他们带来各种技能树的奖励，提供属性提升和新技能。游戏的故事也受到玩家如何处理女巫的诅咒的影响——你需要龙肉来满足女巫的小妹妹和她们体内的龙，你每走一步，时间随之流逝。如果花太多时间去刷任务或探索，你将会失去那些你曾经关心过的小姐妹。





《龙星的瓦尔尼尔》是否代表着 Compile Heart 未来的游戏方向仍有待观察——虽然它仍然有很多可爱的、经常穿着暴露的女孩，但它比传统的 JRPG 更黑暗、更大胆，带有实验性的想法，可能会吸引那些对常规游戏中输出的价值观持怀疑态度的人。由矶江俊道(也参与了《黑玫瑰的瓦尔基里》的制作)和著名的樱庭统共同贡献音乐也非常不错。

与《妖精剑士 F》一样，《龙星的瓦尔尼尔》也是 Compile Heart 为尝试吸引非硬核游戏玩家所作出的一次尝试。

《消失的次元》（Lost Dimension）

开发商: Lancarse | 发售年份: 2014 | 涉及平台: PS3, PSV, WIN

伴随着居住在名为“巨大支柱塔”的五层塔楼中的神秘恐怖分子“终焉”（The End）的出现，世界大部分区域都遭受了摧毁。S.E.A.L.E.D 组织集结了一群年轻的超能力者，派去阻止他，以免他造成更多的破坏。然而，在团队的 11 名成员中，有 5 名实际上是叛徒。问题在于，除了第一次玩游戏的你之外，团队中的叛徒是随机的，因此对每次体验每个玩家来说都是不同的。

你每一次登上支柱塔的全新一层，在你所属小队的投票下，都伴随着一个同伴的必然牺牲；显然，这其中的目的是为了出掉叛徒。主角乔恩（Sho）可以用他的预知能力，找出可疑的想法，从而暴露叛徒的身份。但这并不容易，因为你不能只是指责:你需要朋友站在你一边，这样他们才会投票帮你。所以你需要通过与他们并肩作战来建立你的关系，这样他们就会跟随你的领导。一旦你到达最终 BOSS 战，叛徒就会在剧情高潮发生之前暴露自己(如果还有叛徒的话)。

这是一个很酷的想法，让人想起《弹丸破论》（Danganronpa）这类的游戏，游戏中将一群古怪的角色置入一个杀机四伏的环境当中，而且更有趣的是其中套路并非是一成不变的。然而，游戏的其余部分还有待改进。战斗以无网格的 SRPG 风格进行，允许角色在战场上移动，但这些部分基本上没有任何实际的策略，因此十分的无聊。友好的角色会加入你的战斗中，所以很容易压制敌人。设定很棒，但整体情节却没有发挥出它的潜力。





在《消失的次元》中，你的 11 名队友有一些角色设计十分有趣，但也意味着当你喜欢的人最终背叛了你时，你会感到很沮丧。



《动作 RPG》

在电脑 RPG 刚刚诞生时，玩法可以简单地分为“回合制”和“行动制”两种，即让你的英雄可以根据你从菜单中选择的命令进行攻击，而“行动制”则是指你可以直接控制你的角色并走（撞）向你的敌人进行战斗。当然，在过去这类玩法的呈现形式也无非是像《屠龙者》（Dragon Slayer）和《迷城的国度》（Xanadu）这类游戏中那样让你的主角和敌人在属性上比大小来决定伤害。然而随着游戏玩法的进步与丰富，游戏开始赋予玩家对于角色更多的控制权，打败敌人的手段靠的也不单单是角色的数值，更多是招式和技能。最早的，或者至少是最开始流行起这种玩法风格的应该是《梦幻仙境》（Hydlide）系列，但其设计仍然非常基础；还有一些玩法更进一步的类《伊苏》游戏，但战斗呈现形式也无非是敌我互相对撞。

在本书之前“早期 PC JRPG”那一章节中我们已经讨论了前文中这两款游戏，因此在本章节有关动作属性这部分我们将从 FC 磁碟机上的初代《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）开始说起。关于《塞尔达传说》是否属于RPG仍有很多争论，我们肯定会讨论这个问题，但毫无疑问，在 8 位机和 16 位机平台许多 ARPG 诞生之前，它就是这类游戏的鼻祖。而这些游戏中有些是直接翻版的《塞尔达传说》，有些则是在此基础上添加了更多像是经验值和大量装备等传统的 RPG 元素，所以它们绝对符合标准。就像《塞尔达传说》一样，这些游戏大多采用了俯视视角，但也有一些使用横向卷轴视角。而这部分游戏用“银河城”（Metroidvania）显然可能更加贴切，所以到时候我们也会着眼于《恶魔城》（Castlevania）以及《神奇小子》（Wonder Boy）系列。Quintet 也曾在 16 位机时代推出过一些受欢迎的此类游戏，而其本身就是一家由前 Falcom 成员创建的公司。

把控“动作”和“RPG”之间的平衡通常是很困难的。从理论上讲，RPG 的一大吸引人之处在于，任何人都可以玩，任何挑战都可以通过变得更强大或想出新策略来克服。另一方面，动作游戏主要依托的是玩家反应、对于敌人行动模式的识别以及其他大都与街机游戏原理共通的战斗技能。各种各样的游戏尝试着将这些元素以不同的程度成功融合在一起。以《圣剑传说》（Secret of Mana）为例，每次攻击都有一个冷却时间，所以你需要在每次攻击之间等待几秒钟，这让它有一种回合制的感觉，尽管其他一切都是实时运行的。前文中提到的《伊苏》早期系列也有着一套自己的方法论，游戏中玩家需要达到某个级别或拥有特定的装备才不毕被敌人虐杀，而与你的战斗技巧几乎无关。

这种 2D 的 RPG 风格在 32 位机时代开始销声匿迹，不过随着游戏开发风潮开始转向 3D 化时代，其他类型游戏也开始尝试加入像是货币或成长系统等 RPG 元素。尽管往常游戏类型间开始出现了一些薄弱的中间地带，但这些游戏本身无法称之为真正的 RPG。我们将《王国之心》（Kingdom Hearts）系列纳入选材范围内是因为该系列玩法本身是脱胎自《圣剑传说》这类的游戏，但像是《尼尔》（Nier）两部曲和《如龙》（Yakuza）系列这种加入了大量 JRPG 元素，处于中间带的游戏案例我们也会考虑在内。当然也不能忘了著名的“魂”系列——也就是包括《恶魔之魂》（Demon’s Souls）、《黑暗之魂》（Dark Souls）和《血源》（Bloodborne）等一系列 FromSoftware 开发的游戏，它们也启发了许多其他类似的游戏;此外，我们也会再聊聊例如《国王密令》（King’s Field）这样的大前辈。我们我们还会穿插讲述一些借鉴了各种 RPG 机制或美学的 80、90 年代街机游戏。

FromSoftware 的“魂”系列，包括《黑暗之魂》和《血源》，仍然是当今市场上最受国际认可的动作 RPG 之一。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）（系列）

开发商: Nintendo | 发售年份: 1986 | 涉及平台: NES, SNES, GB, N64, GC, GBA, WII, NSW and more

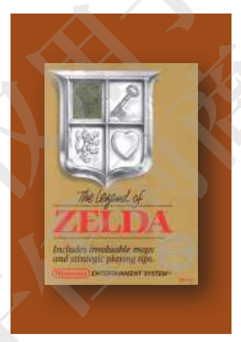
在电子游戏玩家圈中多年以来一直存在着一个问题，那就是——“《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）到底算不算 JRPG?”，人们的共识是，它不是，它属于一个更模糊的“动作冒险”（action-adventure）领域，但如果你纵览当年的日本角色扮演游戏目录，你会发现它与《创世纪》（Ultima）、《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou）以及《屠龙者》（Dragon Slayer）在当时被归类至一个类型中。所以实际上，随着时间的推移，RPG 的定义似乎已经发生了变化，以至于《塞尔达传说》不再符合这个标准。

初代《塞尔达传说》于 1986 年发布于 Famicom 磁碟机平台。当时的卡带游戏尚不具备存盘功能，只能通过复杂的密码调度来记录当前游戏进度。但磁盘可以保存你的游戏，这也是该平台当初的一大卖点（当然，在第二年国际版发行，技术已经得到了提升，卡带可以通过内置带电池的 RAM 来保存游戏，所以这一点变得毫无意义。）

在游戏中，你将控制外形类似精灵的主角林克（Link）探索海拉鲁大陆（Hyrule）并从邪恶的魔王盖侬（Ganon）手中解救塞尔达公主（Princess Zelda）。游戏的大地图被划分为一个 16*8 的网格，其中包含了 9 个地下迷宫。这些地下城通常会有设有一些简单的谜题，它们会封锁一个房间，除非你完成了一个特定的任务（杀死所有的敌人，推开一个方块等等）。在这些地下城中有一些额外的装备，可以帮助你在地面进一步探索其他区域，比如穿越某些水域的木筏，或者在地图上传送的哨子。

在像《屠龙者》（Dragon Slayer）或《梦幻仙境》（Hydlide）这样的电脑 RPG 中，在遇到敌人并与之战斗，敌我双方所能造成的伤害完全取决于两者的属性并带有一些随机性。但在《塞尔达传说》中你是真的可以通过按手柄按键来让林克挥剑。游戏中并没有真正的魔法系统，但如果林克的生命值一直维持满状态的话，他每次挥剑就可以发射一枚剑气，而弓箭和炸弹本身是辅助道具。不过由于只能向四个方向移动，操作手感有些笨拙，，但与当时的其他游戏相比，这是一个巨大的进步。因此，战斗更侧重于你的技能而非数据。由于角色不需要以来属性数值，游戏各方面限制在很大程度上（尽管不是完全）有所降低。敌人会掉落一种叫做卢比的货币，可以用来购买道具。游戏中没有城镇，但在一些地下城和隐藏的洞穴中会有老者向你出售道具或提供（翻译不佳的）提示。





初代《塞尔达传说》游戏卡带包装非常有特色，包括里面的金色卡带的开口。

之后的大多数《塞尔达传说》游戏都是这一理念的直接变体。Game Boy 掌机平台上的《塞尔达传说：织梦岛》（Link’s Awakening）和 SNES 上的《塞尔达传说：众神的三角力量》（Link to the Past）中都加入了更细腻的故事剧情，以及更容易理解的 NPC 城镇，结构也变得更加线性，要求你按照特定的顺序探索地下城，但大多数系列游戏都遵循了这一模式。

多年来，“角色扮演”元素开始意味着你拥有一个可以在游戏过程中不断升级的角色。《塞尔达传说》仍然拥有所有这些元素，但它们在很大程度上模糊化这些元素的存在——游戏中没有以数值表示的 HP，而是通过将其具象化为红心显示在屏幕上方。







游戏中也没有针对武器、盾牌和防御的强化系统，而且数量也很少。游戏中没有基于经验的升级系统，所以林克需要通过探索或解决谜题而不是战斗变得更强大。整个90年代的游戏，包括那些受《塞尔达传说》启发的游戏，添加了更多种类的战斗装备，或更复杂的魔法系统及体验系统，而《塞尔达传说》系列在很大程度上并没有这么做。虽然从 N64 时代的《塞尔达传说：时之笛》（Ocarina of Time）开始，系列的故事变得更为复杂，但它们仍然不及《最终幻想》（Final Fantasy）或《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）系列那种程度。所以，大众对“RPG”的理解在不断进化，但《塞尔达传说》并没有随波逐流发生太大的变化。而这类 RPG 元素已经被简化到不再符合玩家认知。

当然，NES 上的《塞尔达传说 2：林克的冒险》（Zelda II: The Adventure）是个例外，这款游戏的风格与初代游戏可谓是大相径庭。该作显然受到当时《勇者斗恶龙》的影响，采用了类似的，没有战斗只能用于旅行的大地图。每当你进入城镇、洞穴或城堡，或在世界地图上遇到敌人时，游戏就会切换到横向卷轴视角进行操作。与原版游戏不同的是，《塞尔达传说 2》拥有城镇和经验系统，因此玩家可以升级自己的生命值、魔法或攻击力。剑和盔甲依旧不能升级，但有一套种类颇多的魔法系统可以供玩家选择。之前的地下城在本作中都呈现为一个有着巨大迷宫的城堡（而且与初代游戏不同，没有对应的地图），设计更专注于战斗和探索，而不是以往的解谜。这些无疑都被认为是角色扮演元素，即使在现代定义中也是如此。该作过于的与众不同，以至于它在系列粉丝当中根本不受待见，但作为一款 8 位机上的动作 RPG，其本身还是很出色的。战斗也很有挑战性，高风险伴随着高回报并且不比同时期的其他游戏难多少，也不像《恶魔城 2》或《巫师之遗产》（Legacy of the Wizard）那样晦涩难懂。

在 N64 时代之后，《塞尔达传说》大多数后续游戏都开始按照《众神的三角力量》和《时之笛》的套路开发。然而，随着2017年《塞尔达传说：旷野之息》（Breath of the Wild）的发行，任天堂最终决定彻底修改这一公式，从《上古卷轴》（Elder Scrolls）等开放世界游戏中汲取更多灵感。设计模式的改变使得林克能够以任何顺序处理游戏的主线任务。大型地下城被较小的神殿所取代，其中包含可选挑战，允许玩家增加生命值或耐力(影响跑步和攀爬能力)。装备系统要复杂得多，因为几乎每件武器都会伴随着使用而损坏，需要玩家不断回收敌人掉落的物品和素材。还有一个复杂的制作系统，允许你创造物品，可以暂时提高你的能力或让你在恶劣的天气中生存。尽管与其他电影化叙事游戏相比，本作的故事依旧很薄弱，角色也没有个体数值，但毫无疑问，这种增加的复杂性使游戏更坚定地属于“角色扮演”类别。

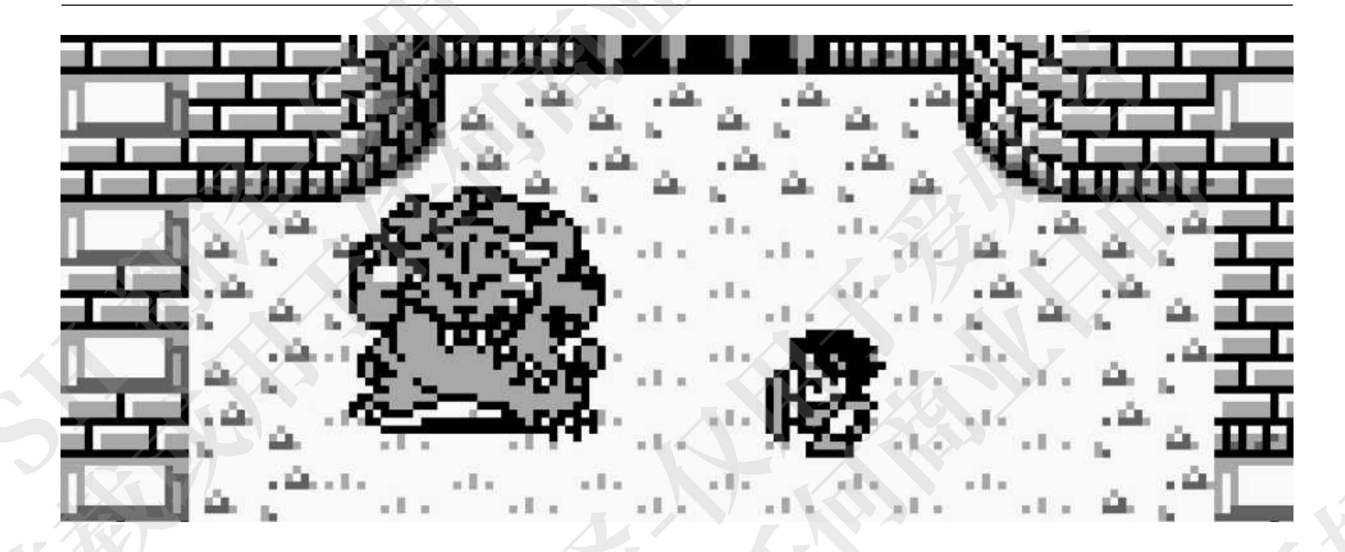
但最终还是要归结为市场营销。任天堂自己对游戏的称呼并不一致，但似乎从他们的角度来看，RPG 是面向 RPG 粉丝的，而塞尔达游戏是面向所有人的。

《塞尔达传说 2》的玩法发生了巨大的变化，但就其本身的优点而言，它是一款出色的游戏，尽管难度很大。日本的艺术品没有海外的同类作品那么突出，但更能体现主角林克。

虽然一直很成功，但随着时间的推移，《塞尔达传说》的模式变得有些过时了，所以 WiU 和 Switch 上发布的《旷野之息》得到了玩家广泛的好评。







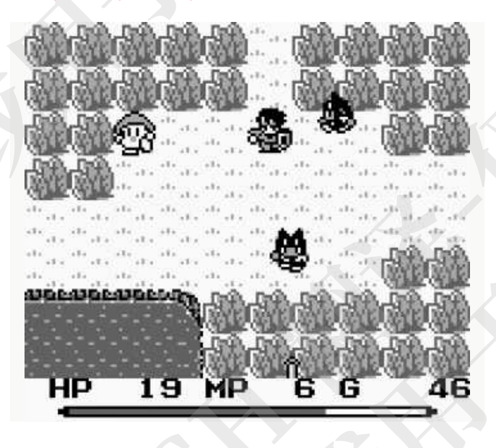
《最终幻想外传》（Final Fantasy Adventure）

开发商: Square | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GB, GBA, MOB, PSV

由石井浩一执导的《最终幻想外传》（Final Fantasy Adventure）是 Square 众多 RPG 中最初的衍生作品。它在日本被称为《圣剑传说：最终幻想外传》（聖剣伝説 〜ファイナルファンタジー外伝〜），在欧洲被称为《最终幻想：神秘任务》（Final Fantasy: Mystic Quest，与 SNES 上同名游戏没有任何关系），该作重新解构了该系列并创造出了一个类似于初代《塞尔达传说》的动作 RPG。游戏主角为对抗邪恶的大魔王（Dark Lord），他试图寻找并掌握“玛娜之树”（Mana Tree，也是后续作品中的标志性符号之一）的力量。途中他遇到了一个少女，根据她所佩戴的吊坠可知，她是玛娜之树守护者的后裔，正在遭受魔王军队的追捕。

游戏画面风格非常像 8 位机时代的《最终幻想》游戏，不过《圣剑传说》（Seiken Densetsu）系列后来游戏中的许多元素在本作已经有了雏形。当玩家直接控制主角时，电脑控制的同伴(包括女主角)通常也会出现，并为他提供帮助。(谢天谢地，它们也是无敌的。）主角可以使用各种武器，如剑，斧头，长矛和镰刀，他可以选择在升级时增加某些属性。还有一个能量条会自动增加，让你在充满能量的情况下执行更强的攻击。像可爱的兔子和蘑菇这样的敌人还有喜欢跳着奇怪的欢快舞蹈的商店主也是在本作中第一次登场的。本作配乐由伊藤贤治提供，也是Game Boy上最好的配乐之一，具有特别引人注目的主题曲和世界主题曲。本作可能有点简单，特别是与后来的《塞尔达传说：织梦岛》（Legend of Zelda: Link’s Awakening）相比，但作为一款 8 位机动作 RPG 来说，本作的设计相当的扎实。

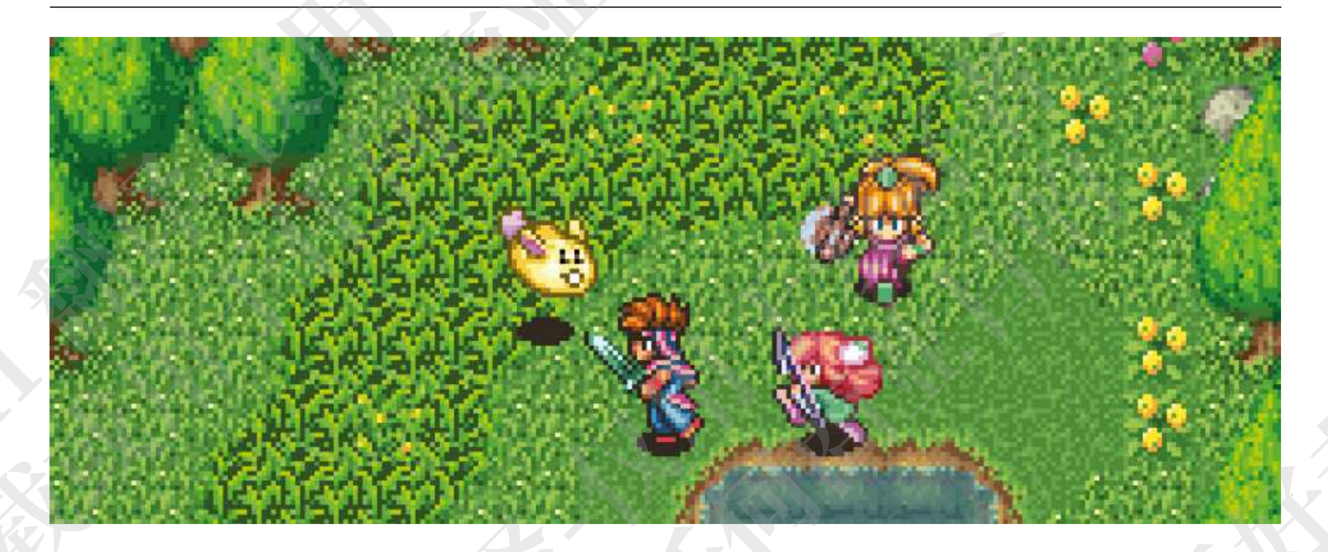
该作至少被重制了三次。第一次是 Game Boy Advance 上的《新约圣剑传说》（Sword of Mana），这款游戏的角色设计沿袭了 PS1 版《玛娜传奇》（Legend of Mana）的风格，机制借鉴了后来的 SNES 游戏，地图也完全重新设计。故事与原版大致相同，但也进行了一定拓展：额外的对话使游戏更加丰富，但也大大拖慢了节奏。它也有一些和后来的《圣剑传说》系列游戏共通的问题，，比如笨拙的战斗。同伴现在是可玩的，但当它们被电脑控制时，它们的 AI 就很糟糕，而且它们现在很容易受到伤害。游戏中还有一个职业系统来发展你的角色。这是一个不错的重制版，但是虽然添加的东西让事情变得更漂亮，但它们并没有真正让事情变得更好。



另外两部重制版本更加忠实于原作——一部仅在日本发行的手机版，使用了色彩缤纷的精灵视觉效果;另一部是智能手机和 PSV 版，使用了 3D 视觉效果，在国际上以《玛娜历险记》（Adventures of Mana）的名字发行。这些保留了 GB 原版的故事，游戏玩法甚至地图设计，但升级了画面。重制的 3D 效果显然有点廉价，但宏伟的配乐编排几乎弥补这一缺点。



《圣剑传说》系列的前身实际上是 GB 掌机平台上的一款《最终幻想》系列的动作衍生游戏。



《圣剑传说 2》（Secret of Mana）

开发商: Square | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES, PS4, PSV

作为《最终幻想外传》（Final Fantasy Adventure）的续作，《圣剑传说 2》（Secret of Mana）一开始，一个名叫兰迪（Randi）的男孩发现了一把看起来无害的剑卡在一块岩石里;然而他并不知道这把剑其实是传说中在在过去的几个世纪里拯救了世界的玛娜圣剑（Mana Sword）。他的村庄认为这是一个不祥之兆，于是选择流放了兰迪。在他的冒险旅途中，他得知了邪恶的巫师托斯（Thanatos）企图复活曾对世界造成浩劫的玛娜要塞（Mana Fortress），并借由其力量统治世界。唯有兰迪手中的圣剑才能与其对抗，不过它现在形状很粗糙，所以兰迪范围八座神殿来为其补充能量。

由于平台从 GB 掌机跨越到 SNES 主机上，游戏本身发生了很大的变化，不过也可以看到前作中的元素在本作中得到进化。本作中你总共可以使用 8 种武器，每一种武器都会伴随着你的使用情况而提升技能水平，另外游戏中还有一些元素力量可以作为魔法咒语使用。兰迪途中会遇到另外两名同伴——小妖精波波利（POPOI）和贵族千金普丽姆（Purimu），她二人在本作战斗中的表现也要比前作更为活跃。在游戏的单人模式中，队友会交由 AI 控制（不过可以对战斗倾向进行微调），也可以让其他玩家直接控制。本作中依然保留需要需要两到三秒钟的时间来来蓄能的能量条的设定；然而，当你使用武器时，它需要累积到 100%，否则你几乎不会造成任何伤害。你也可以长按按钮，以获得更强大的攻击。

系列也在本作中确定了自身的独特风格，将其与《最终幻想》（Final Fantasy）系列区分开来。这是一个华丽的游戏，充满了色彩缤纷的人物，每个人都通过独特的动画赋予个性。菊田裕树的配乐贯穿始终。该系列再本作中首次引入了许多新元素，例如几乎无处不在的猫咪商人“尼可”（Neko），它会在玩家拯救世界的途中给予帮助。有趣的是，游戏前期快速传送的方法是将玩家通过大炮打向目的地，不过不久之后你就可以召唤一条名叫佛拉米（Flammie）的龙，然后飞过去。

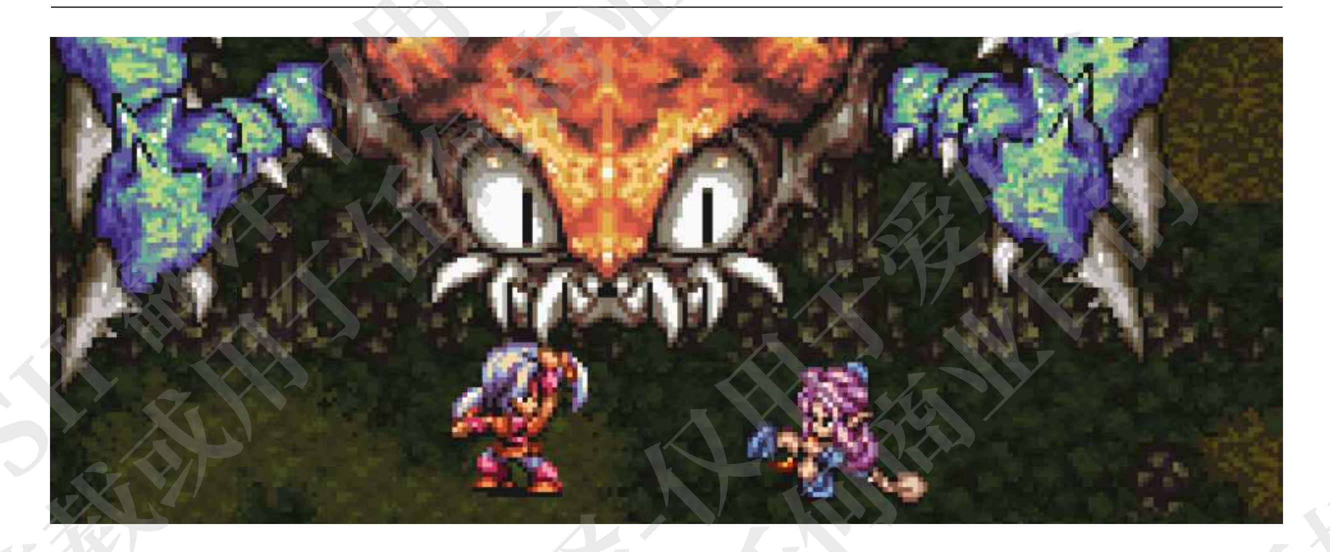


只可惜，本作争议最大的部分正是游戏的战斗系统。角色每次攻击前都需要蓄能，这种每次攻击时的顿挫感完全打破了游戏节奏，更不用说不确定的命中检测了。队友 AI 大多数时候都非常蠢，要么被卡在障碍物中，要么需要持续跟进治疗。魔法攻击的使用率极高，所以当你与boss战斗时，你唯一的办法就是带大量的 SP 恢复道具。与 SNES 上后来的 RPG 相比本作确实算不上精致，不过作为一款当时少数支持多人合作的 RPG 之一，大多数玩家还是对其缺点睁一眼闭一眼。

游戏与 2017 年推出的重制版无论好坏，完全还原原作体验。该作只是把原来所有的东西都 3D 重制了一遍——美术和翻译质量好上不少，但还是让人觉得有点廉价。该作扩展了对话内容并添加配音这点还算可以；此外游戏还重新编排了部分曲目，但前后风格之落差到令人难以置信，好在可以切换回原版配乐。该版本还算可以，但考虑到 SNES 原版本身非常容易就能玩到，所以重制版感觉有点多余。



战斗相当笨拙，但华丽的(大都比较搞笑)世界，美妙的音乐和多人动作使这款续作成为经典。



《圣剑传说 3》（Trials of Mana）

开发商: Square | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, NSW, PS4, WIN

《Trials of Mana》在日本被称作《圣剑传说 3》（Seiken Densetsu 3），也有一部分粉丝喜欢将其叫做“Secret of Mana 2”，该作有着非常典型的 RPG 式故事——你控制着一群冒险者在世界各地旅行，寻找魔法石，释放其中的元素精灵，找到传说中的玛娜圣剑（Mana Sword）并最终用它来保护强大的玛娜神树（Mana Tree）免受邪恶的侵袭。本作发行的那段时间 Square 非常热衷于制作像《浪漫沙迦》（Romancing SaGa）系列和《时空勇士》（Live-A-Live）这样的群像剧风格的 RPG，并提供多个可操控角色供玩家选择。在本作中你需要从六名角色中选择一位作为主角，然后让其中另外两位作为队友。而游戏序章的故事将会聚焦在被选做成为主角的人身上，他在冒险中不久后就会遇到了其他人。尽管无论你选择谁作为主角，游戏主线流程也不会有太大变化，但它也会分支出各种次要情节，这意味着你需要至少玩三次才能真正最大化体验整个故事。几位主角中安吉拉（Angela）是魔法王国的公主，而杜兰（Duran）是一个孤儿雇佣兵；霍克艾尔（Hawkeye）是一个小偷，而丽兹（Riesz）是一个挥舞长矛的亚马逊战士;凯文（Kevin）是一名会变身成类似狼人存在的王子，而夏洛特（Charlotte）是一个初入江湖的半精灵。游戏在主线上提供了很大的自由性，在过了特定剧情节点之后玩家就可以以几乎任何顺序解开玛娜之石的封印

战斗系统在本作中得到改进，在战斗外你的角色在探索时自动奔跑，但在遇到敌人时停下来取出武器。当正式开打后，角色的行动就会慢下来，不过前作中的充能设定被取消了。本作战斗系统感觉上仍有待打磨，不过队友的 AI 进步了不少。角色升级后你可以选择提高特定的属性，以及将角色进化成不同的职业。此外游戏还加入了昼夜循环系统，并在将游戏中每一天设为了对应的元素强化日，按一周来循环，用于强加对应的魔法威力。

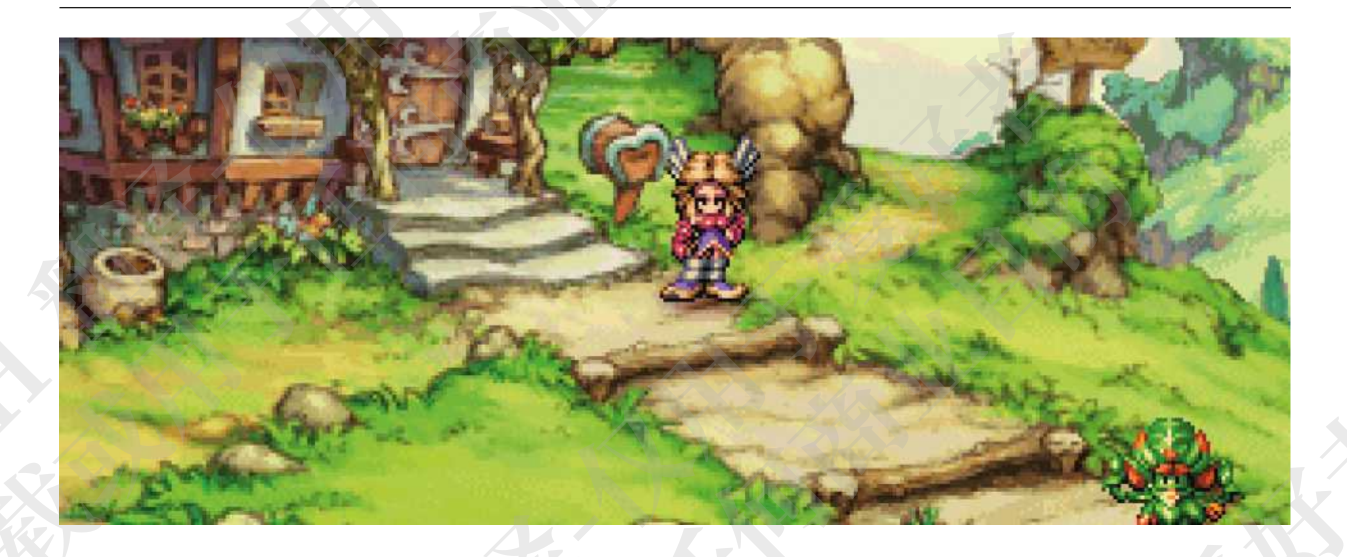


从画面角度来看，这款在 SNES 后期发行的游戏中所展示的一切都表明这时的 Square 处正是如日中天的时候。像素图的效果非常华丽——虽然与《圣剑传说 2》（Secret of Mana）类似，但要更精致，背景和 BOSS 的设计也都非常惊艳。菊田裕树在本作中贡献了系列的另一个神曲，它更复杂，但同样值得一听。游戏几乎修复了前作的所有问题，并提供了一个巨大的、可重玩的冒险，最终成为了 Super Famicom 平台上最好的动作 RPG 之一。

稍感遗憾的是这款游戏最初并未发行过英文版。直到多年后的 2019 年在 Switch 上的《圣剑传说 合集版》（Mana Collection）作为其中一部分获得了推出官方英文版的机会，并于 2020 年推出了完全重制版。比起前作的 3D 版本，本作的变化可以用翻天覆地来形容。战斗变得更为流畅，玩家接近现代的《伊苏》系列游戏，游戏也添加了地图和路标，方便玩家探索一些非常绕的区域。而本作最大的问题应该是缺少了原版中的多人合作模式并且英文版配音也相当糟糕。



在 Square 当年一种 16 位机游戏中，《最终幻想 5》和本作的英文版在玩家间的呼声最高，但 20 年来唯一有的只是粉丝的民间翻译版本，官方直到 2019 年才正式推出。



《圣剑传说：玛娜传奇》（Legend of Mana）

开发商: Square | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《圣剑传说》系列第四款作品是一款衍生游戏，其出品方是一家合资企业，而本作的开发团队中便有了许多前《沙迦》（SaGa）系列制作人员的身影。因此这是一款非常独特，有着《沙迦》系列制作人河津秋敏许多特色在其中的游戏。本作中尽管主角可谓是毫无个性的白板角色，但玩家仍可以选择主角的男女性别，然后选择他们使用的武器类型。

游戏最初有着一个非常模糊的目标，那就是让玛娜神树（Mana Tree）焕发生机。因此本作采用了独特的土地建造机制，你可以收集各种道具让将其放在地图上（字面意义上的），便会让其对应的位置生成诸如城镇或迷宫副本等对应的区域。而玩家在地图上放置位置的不同也会对区域产生微妙的影响，比如不同的位置生成的敌人强度也会不同。当你探索这些区域时，你会发现各种各样的任务(总共 68 个，以及 3 条主线故事线)。其中许多任务需要玩家独自完成不过期间也会有队友加入到你的战斗中来。你也可以在家里做很多事情:你可以锻造武器，养宠物或创造傀儡(可以在战斗中加入)，并制作用于释放魔法的乐器。

游戏整体战斗节奏要比《圣剑传说 3》慢上不少，而且感觉有点奇怪，因为你只能水平攻击。你也不能从遭遇战中逃跑，但你在每场战斗后都会被完全治愈，甚至可以在战斗中静止不动来恢复生命值。各种魔法和特殊动作都被映射在了手柄肩键上释放。总的来说，整体手感有点糙，不过这也是《圣剑传说》系列的通病了。本作中多人模式的不寻常之处在于，玩家要么选择当前主机已有的队友（前提得是有），要么是通过存储卡导入自己存档中的角色，所以不管是加入还是推出对于 2P 角色来说都不是一件容易的事。

游戏的画面风格极具童趣。角色的像素立绘类似于《圣剑传说 3》，但有着更多的细节，而每个场景的背景图也都单独手绘制作的。在那个 Square 一门心思搞 3D 建模或 CG 预渲染背景的时期，它是那个时代最好看的 RPG 之一。游戏还有着一群设计得天马行空的角色，包括许多拟人化的动物形象，比如无耻的兔子商人尼科洛（Niccolo）和喜怒无常的侦探博伊德（Niccolo），还有一些古怪的群体，比如天真的小熊和愚蠢的海盗企鹅。从丰富的插图艺术到独特的故事叙述，一切都赋予了它一种古雅的故事书般的魅力。从通俗的瑞典语演出曲目，到宁静的小镇主题，再到动感的 BOSS 战主题曲，下村阳子（Yoko Shimomura）的音乐总是恰到好处。

而那些希望在本作中获得《圣剑传说》系列其他游戏那样重剧情的游戏体验的玩家可能要失望了，因为游戏的叙述非常脱节且没有方向性，并且它拥有比主系列更多的细枝末节的玩法系统。但是那些能够适应它的缺点的人很可能会被《玛娜传奇》那奇怪而奇妙的世界所吸引。





之所以将其视为衍生游戏，是因为当时的西方玩家无法理解本作中《圣剑传说》加《沙迦》系列的混合玩法及其所呈现爱你的童话世界。



《圣剑传说 DS：玛娜之子》（Children of Mana）

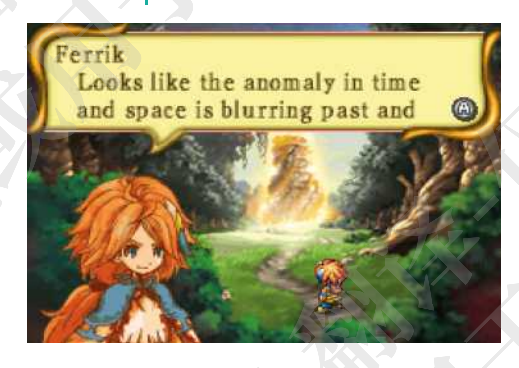
开发商: Square/Nex Entertainment | 发售年份: 2006 | 涉及平台: DS

由 Nex Entertainment 开发《圣剑传说 DS：玛娜之子》（Children of Mana）是一款将玩法聚焦于地牢爬行部分的衍生作品。游戏中你的任务是控制四名孤儿前去解开关于他们父母身上的谜团。

游戏的内容相当紧凑——没有外部大地图，只有一个城镇（区域也不大）和一个让你选择目的地的地图界面。当你选择进入一个关卡后，在面对关底 BOSS 前你需要完成一定数量的小关。为了完成支线任务，这些关卡在通关后也可以再度访问，而且关卡布局经常会发生轻微的变动（这些关卡并非随机生成的））。简单地找到通向下一关出口是远远不够的——你需要找到打开下一关入口的宝石。有时候很容易找到。大多数时候，你需要对当前区域内的敌人赶尽杀绝，宝石才会刷出来。由于游戏中没有真正意义上的可探索内容，所以《圣剑传说 DS：玛娜之子》的大部分游戏时间都是围绕在收集道具和角色升级上。

值得庆幸的是与敌人战斗还是很有趣的。玩家可以同时装备两种武器(总共有四种武器，包括剑、连枷、弓和锤子)，每种武器都有两种攻击方式。将敌人撞到墙上会导致他四处弹跳并撞向其他敌人或你自己的角色(如果你不小心的话)，尽管这至少不会消耗任何 HP。

游戏中有 4 个不同的角色，你只需在一开始选择一个角色，然后在整个游戏中扮演这个角色。这些角色的故事情节只是略有不同，但他们每个人都有不同的战斗和魔法能力。不幸的是，魔法技能相当蹩脚，因为你只能带一个元素精灵(也就是一组咒语)进入地下城。如果你想改变它，你需要回到城里，这大大降低了它的实用性。想要同时使用



治疗魔法和火焰魔法?那太不凑巧了，你想的可真美！

游戏中部分元素对于系列粉丝来说可太熟悉了。你会骑上一条叫做“弗拉米”（Flammie），会遇见一个长得像猫咪的商人和带着大头巾的角色。你仍然可以使用多种武器，通过吃糖果来恢复 HP，像兔子“拉比”（Rabites）这样熟悉的敌人也会登场。还有系列最核心的元素——永远处于危机中的玛娜神树（Mana Tree）以及许多可以帮助你的元素精灵。甚至可以和最多三个人一起玩本地多人游戏，尽管游戏中缺少 AI 控制的伙伴。

虽有着大量复用的素材，但对于这类游戏来说是很自然的，它们做得很好，尤其是华丽的城镇场景。但真正引人注目的是游戏配乐，该作保持了 Square 自 16 位机时代起游戏的一贯水准。它的故事情节相当单薄，没有跨越世界的冒险，也没有主系列游戏那般亮眼，但作为一款简单的砍杀游戏，它已经足够有趣了。



这款衍生游戏的重点是地牢爬行，所以可能会让粉丝们有点失望，但至少战斗很有趣。



《圣剑传说 4》（Dawn of Mana）

开发商: Square | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2

《圣剑传说 4》（Dawn of Mana）故事主要围绕着两名主角的冒险展开——照料玛娜神树（Mana Tree）的少女丽兹亚（Ritzia）以及她的守护骑士，由玩家操控的凯尔德里克（Keldric）。两人的任务便是要保护玛娜神树以抵抗来自暴君斯特劳德（Stroud）的侵害。这个故事可谓是典中之典，而也确实参考了《圣剑传说》系列其他游戏中的故事套路。

《圣剑传说 4》（Dawn of Mana）作为“圣剑传说世界”计划的一部分，后者还包括了《圣剑传说 3》（Trials of Mana）、NDS 上的动作 ARPG《圣剑传说：玛娜之子》（Children of Mana）、即时战略游戏《玛娜英雄》（Heroes of Mana）以及一款仅在日本发行的线上 RPG《圣剑传说 OL》（Friends of Mana）。本作在当时的系列第一款也唯一一款在主机上发行的游戏，游戏作为系列正统续作的一部分，在日本的正式标题为《圣剑传说 4》（Seiken Densetsu 4）

然而，不清楚为什么 Square 决定授予它这个头衔——可能只是出于营销原因——因为除了部分故事元素之外，它与之前的作品几乎没有什么共同之处。事实上，本作变化之大甚至只能很勉强地将其归类到 RPG 范畴内。戏中没有外部大地图或任何真正的探索元素，游戏流程以关卡制推进。虽然主角凯尔德里克可以获得物品来增加他的属性，但所有的影响仅限于当前关卡内，并且到了下一关所有状态就会立即重置。虽然你可以使用三种主要武器-剑，弹弓和鞭子-加上一个可以施法的仙女，但也没有任何装备。女主丽兹亚有时会陪伴凯尔德里克但并不会直接参与战斗，游戏也不支持多人联机。之前游戏中所有酷炫的玩家角色、职业升级和分支路径都消失了，这让人非常失望。

该作是系列第一款全 3D 的游戏，不过战斗系统在某些独特的方面显得十分粗糙。本作的最大的卖点就是 MONO （日语中指代的是本作的“场景物”）系统。该系统是一套基于 Havok 设计的物理引擎。游戏中有许多可互动的物品，比如大石头之类的，你可以随意丢向敌人让他们惊慌失措暴露破绽。在他们惊慌失措的时候杀死他们更容易，而且他们会提供额外的属性增强道具。游戏显然为了鼓励玩家利用这一系统提供了更多的奖励，但到了随着游戏进行你就会发现游戏所要推广的这部分内容不是很有趣——事实上，整款游戏大部分内容更多是服务于测试这项新系统，在某种意义上去除游戏中间部分内容反倒让游戏本身更完整。此外，战斗还存在如镜头不稳定、角色移动缓慢等其他问题。



游戏的画面美术非常令人愉悦，但常见设计过于重复乏味，除了充满敌人的广阔区域外，游戏中并没有太多内容。配乐是由各种各样的作曲家提供的，包括为初代游戏制作音乐的伊藤贤治，以及负责本作主题曲并且曾参与过《武藏传》（Brave Fencer Musash）的关户刚和黄色魔术交响乐团的坂本龙一。这款游戏设计非常出色，但遗憾的是它没有与一款更好的游戏结合在一起。



《圣剑传说》系列之前推出的衍生游戏虽然感觉不太好，但仍然很有趣；款游戏在日本被称为《圣剑传说 4》，但它的质量却无法与之前的游戏相提并论。



《王国之心》（Kingdom Hearts）（系列）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2, PS3, PS4, XB1, PSP, DS, 3DS

有一款游戏最初诞生于 Square 高管与迪士尼员工的电梯谈话，后来成为该公司有史以来最受欢迎的角色扮演游戏之一，而它便是《王国之心》（Kingdom Hearts）。自 2002 年首次亮相以来，手持键刃（Keyblade）的主角索拉（Sora）和他在迪士尼其他动画 IP 世界征战四方对抗邪恶的长篇传奇故事已经俘获了几代玩家的心。

游戏最初的概念由桥本真司在他完成了《最终幻想 7》（Final Fantasy VIII）到《最终幻想 9》（Final Fantasy IX）之间与坂口博信（《最终幻想》系列的缔造者）一同提出，他们的想法是在游戏中加入迪士尼角色。不久之后，桥本真司在电梯里遇到了迪士尼的一位高管——没错，Square 和日本迪士尼的办公室都在同一栋楼里。在获得迪士尼对这一项目的批准后，Square 于 2000 年 2 月将其交由先前在《最终幻想 7》担任角色设计而崭露头角的野村哲也领导该项目，开始了初代游戏的开发工作。本作配乐由下村阳子负责，尽管在她的职业生涯中佳作频出，在《街头霸王 2》（Street Fighter II）、《超级马力欧 RPG》（Super Mario RPG）、《寄生前夜》（Parasite Eve）等许多经典游戏中看到她的身影，但《王国之心》的配乐绝对是她的代表作。

《王国之心》的核心理念就是将迪士尼旗下的动画电影 IP 及版权角色形象都存在于同一个世界观下，玩家在其中冒险。就玩法而言，系列中大多数游戏都可以归类为带有砍杀（hack-and-slash）风格战斗的动作 RPG。通常情况下，玩家控制主角与加入玩家小队的电脑队友一同行动。虽然角色可以通过手柄按键来控制释放技能，但你也可以通过预先编排道具顺序通过画面中的机能列表循环释放，这样你就可以在使用魔法或道具的同时而不必暂停游戏。比如《狮子王》中的辛巴和《阿拉丁》中的灯神等著名的迪士尼人物，在本作中满足特定条件时，他们会以召唤物的形式被召唤到战场上。在“积木船”（Gummi Ship）环节，当索拉和他的同伴在世界之间移动时出现的射击游戏风格的玩法也成为系列正作中的惯例。

初代游戏的故事相对后来的作品相当简单，，玩家只需从一个世界跳到另一个世界，遇到熟悉的英雄，挫败熟悉的反派。游戏场景也都取材自动画电影的故事中途，以《小美人鱼》为例，游戏中的故事正好开始于爱丽儿与厄休拉下定交换协议之前，这让整个游戏剧情都有种同人小说的感觉。然而随着后续作品的推出和设计的铺开，系列的故事变得越发复杂。在第二款游戏和第三款游戏之间的近15年时间里，出现了许多看似荒谬的衍生游戏，所有这些游戏都是为了让玩家能够理解其中到底发生了什么。结果便造就了《王国之心》这款在全日本 RPG 中剧情最晦涩难懂的游戏，并且考虑到这些游戏的狂野程度，这确实说明了一些问题。





《王国之心》最初的概念非常简单——将迪士尼角色融入到一款 **Square 旗下的 RPG 游戏中**——直到故事叙述变得过于复杂。







这里的截图来自 **PlayStation 4** 平台的《王国之心 **1.5**》，虽然这款游戏画面更为高清，但其本质上仍是一款 **PS2** 时期的游戏，无论是技术问题还是设计的局限性都逐一保留。

初代《王国之心》于 2002 年发行于 PlayStation 2 平台。故事中一个名叫索拉的小男孩和他的朋友利库（Riku）和凯丽（Kairi）一同生活在命运之岛（Destiny Islands）上。三人渴望离开这座小岛，一起前去探索外部的世界，但当他们真正有机会做出行动时，这座岛屿便在名为“无心”（Destiny Islands）的怪物袭击下消失了。利库和凯丽在袭击中下落不明，索拉则在一个名为“轮回镇”（Traverse Town）的地方醒来。在那里，他遇到了唐老鸭和高飞，他们被米奇国王派去寻找对抗即将到来的邪恶的钥匙。由于索拉便是被强大武器“钥刃”选中的使用者，所以唐老鸭和高飞决定跟随索拉寻找凯丽和利库，迪斯尼二人组希望借此找到米奇本人。同样扮演重要角色的还有依安•西特（Yen Sid），他首次登场于动画《魔法师的学徒》中。

虽然游戏的核心是迪士尼的动画角色，但随着剧情的发展也会有各式各样的《最终幻想》系列角色登场。提达斯（Tidus，10 代主角）、瑟尔菲（Selphie，8 代角色）和瓦卡（Wakka，10 代角色）以孩子的身份出现在命运岛上，而艾莉丝（Aeris，7 代角色）、尤菲（Yuffie，同上）和斯考尔（Squall，8 代主角，少数以年长者的形态登场，并且在游戏中叫做 Leon）则出现在了轮回镇。《最终幻想 7》中的西德（Cid）也会以店主的身份出现，并将帮助你调整积木船。虽然为粉丝提供了很好的服务，但他们的外表常常让人觉得很随意，就好像他们的对话可以给任何其他角色，也不会有什么不同。这是你第一次听到这些角色的配音对话。《最终幻想》也为该系列贡献了诸如咒语和道具名称等其他元素。

在经过《爱丽丝梦游仙境》、《人猿泰山》、《阿拉丁》、《海格力斯》、《圣诞夜惊魂》等世界的旅行后，索拉和他的伙伴们最终找到了进入女巫玛琳菲特（Maleficent，《睡美人》的反派）的无心城堡的通路。在那里，索拉发现了凯丽和利库——凯丽处于昏迷状态，而利库则宣誓效忠玛琳菲特。索拉最终击败了利库和玛琳菲特并夺回了凯丽的心，却发现一个名叫安塞姆（Ansem）的强大人物一直在幕后操纵着一切。

尽管将《最终幻想》与迪士尼元素结合在一起的前提很奇怪，但最初的《王国之心》还是取得了巨大的成功。Square 的画面美术一直都是业内最优秀的，无论从动画风格的原创角色还是迪士尼角色的动画来看，这都是一款非常棒的游戏。它确实成功地将 Square 的大型 RPG 游戏和迪士尼标志性的奇思妙想结合在一起。配音也很出色，因为动画电影中的原配音演员也都在本作中回归为配他们的对应角色（有些是特殊原因才更换了配音，像是让 Dan Castellaneta 顶替 Robin Williams 给神灯精灵配音 ）。也许最不寻常的是超级男孩（NSYNC）成员兰斯•巴斯（Lance Bass）在本作英文版中为萨菲罗斯（Sephiroth，《最终幻想 7》反派）配音，而萨菲罗斯则在本作的竞技场中担任超级强的 BOSS。日本流行巨星宇多田光也被选中为主题曲献声，包括英语和日语版本。

迪士尼单方面违反了与罗宾威廉姆斯签订的合约，在广告中过度使用灯神这一角色，导致后者拒绝在后续作品中继续担任配音，

然而本作最大的问题就是战斗系统，即带有不稳定的镜头视角和令人沮丧，并且在 BOSS 战中尤为丧心病狂的难度曲线。许多区域的导航都很混乱，方向也很模糊，要求你在相同的地点跑来跑去，直到你弄清楚你应该与那件剧情物品互动。缺少游戏内部地图会让游戏变得更加困难。

游戏于 2002 年 12 月在日本以“最终混音”（Final Mix）版的形式重新发行，其中加入了一些新内容，像是加入了国际版中新增的 BOSS，并且让玩家可选择性的挑战，以及与“神秘人”（Unknown Man）的敌人战斗，而这部分内容预示着计划中于续作中出现的重要事件。作为《王国之心 1.5 HD Remix》（Kingdom Hearts 1.5 HD Remix）的一部分，这款游戏于 2013 年迎来了高清重制版，这也标志着“最终混音”（Final Mix）版首次在国际上发行。





左图为索拉和伙伴们进入了《人猿泰山》和《小美人鱼》的世界。上图是他们和各种最终幻想游戏中的尤菲、斯考尔和爱丽丝在一起。







《王国之心2》加重了系列故事的复杂性，同时加入了全新主角洛克萨斯，并将索拉、唐老鸭和高飞一同送往了以《电子世界争霸战》和《加勒比海盗》等不同主题的世界中冒险。

系列后续于 2005 年在 PlayStation 2 上推出了《王国之心 2》（Kingdom Hearts II）。虽然初代游戏中反派主要以“无心”势力构成的，但在这款续作中游戏又引入了名为“无存”（Nobodies.）的设定。当从一个完整且坚强的人变为“无心”时，他残余的部分则会化身为“无存”——也就是说在剥离了一个人的情感化身为“无心”时，“无存”就是那剩下的一具“空壳”。《王国之心 2》的故事便在此基础上引入了各种配角——主要是以“十三机关”（Organization XIII）为主的敌对阵容。

故事发生在初代《王国之心》事件结束的一年之后，戏开始时玩家控制一个新角色洛克萨斯（Roxas），起初玩家除了能感觉到洛克萨斯与索拉存在着某种联系外，并不知道他到底是谁。当洛克萨斯在黄昏镇(Twilight Town)唤醒索拉时，他遇到了米奇和大法师依安・西特，他们交予了洛克萨斯揭露十三机关阴谋的任务。

索拉也将再次造访各种不同主题的迪斯尼世界，都是一些老 IP——像是《花木兰》、《加勒比海盗》、《电子世界争霸战》甚至是经典的《汽船威利号》。在这些世界中，他必须要与无心组织以及各种迪斯尼经典反派对抗。期间他们还了解到，他们在初代结尾战胜的安塞姆不过是个冒牌货，他的真名是赛阿诺特（Xehanort）；也就是虽说十三机关的首领杰姆那斯也不过是他手中的一枚棋子，而他的计划是召唤王国之心来夺取它的力量。

《王国之心 2》的游戏风格与原版大致相同，只是添加了一些元素。其中包括驱力计，它可以用来将索拉转化为一种特殊的驱力形态，提高某些战斗能力，并允许他同时挥舞两把键刃。积木船环节也得到了重新设计，让它看起来更像是一款轨道射击游戏，而不是清版射击，并且一旦打开了通往世界的路线，玩家便无需再次执行旅行部分。战斗和镜头也得到了改进，现在画面中也会显示一个小地图。

《王国之心 2》在很多方面都有所进步。唯一真正令人不快的是开场你扮演洛克萨斯的那部分，足足拖了几个小时，而且就整体而言完全没必要拖这么长。不断升级的情节复杂性也是一个争论点，特别是考虑到其前作是一款（大部分）故事相对独立的娱乐向联动游戏。

与初代游戏一样，它在 2007 年 3 月推出了日本独占的“最终混音”版，该版本中加入了全新的解锁影片以及额外的战斗等内容。此外收录了 PS2 重制版的《王国之心：记忆之链》（Chain of Memories）。这个版本直到 2014 年 HD 重制版的《王国之心 HD 2.5 Remix》（Kingdom Hearts HD 2.5 Remix）才得以在日本以外发行。

系列后续在不同平台上推出的其他作品都是对主线故事的延续和拓展，在充实了剧情的同时，为主角与赛阿诺特和十三机关的最终之战奠定了基础。其中许多游戏都是重复使用之前游戏中的音乐或场景，所以它们并不总是让人觉得新鲜，哪怕其游戏剧情对于理解整个故事是必不可少的。

《记忆之链》是其中的第一款，这款于 2004 年登录 GBA 掌机平台的作品，后来被收录到《王国之心 2 最终混音》（Kingdom Hearts II Final Mix）一同被移植到了 PlayStation 2 上，并以《记忆之链重制版》（RE: Chain of Memories）的名字在北美发行。这款 GBA 游戏的新奇之处在于，它是该系列中唯一的2D作品，看到角色被渲染成像素图很有趣。从故事情节的角度来看，本作的故事只是发生在一代到二代游戏主线之间的一个插曲，并引入了许多元素，而尤其是“十三机关”等元素后来在《王国之心 2》中得到了扩展。

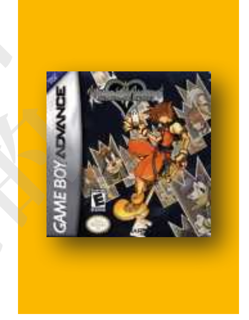
在本作中，索拉承接第一部游戏结尾的动画与唐老鸭和高飞沿着道路前进，最终他们偶然发现了忘却城（Castle Oblivion），在此处他们得知了一个震惊的消息，那就进入城堡的代价便是失去他们过往的回忆，他们还遇到了一个戴兜帽的人，他















GBA 版的《记忆之链》已经针对 PlayStation 2 进行了重制(并移植到了其他平台)，尽管最初的版本拥有一些不错的像素美术效果。

向他们解释说，如果他们深入城堡，他们将继续失去记忆，但会获得新的记忆。索拉也因此开始想起一个名叫娜米妮（Namine）的女孩，她是他的老朋友，他被告知，她被囚禁在城堡里。在他的探索过程中撞见了十三机关的几个成员以及利库的复制品。而游戏“Reverse/Rebirth”章的主角则变为了利库，他必须在被运送出黑暗王国后从地下室逃出城堡。利库不仅要与组织战斗，还必须要战胜自己在初代游戏世间后在心中挥之不去的心魔。

《记忆之链》最出名的是其基于卡片的战斗系统，索拉所掌握的牌组决定了他能使用怎样的攻击、道具以及魔法。组合卡片可以创造强大的连击。索拉可以在整个故事流程中定制自己的牌组，而利库的牌组则是固定的。就销量而言，这款游戏是系列垫底，而且口碑也是褒贬不一。

下一款游戏《王国之心：编码故事》（Kingdom Hearts Coded）首次亮相于 2008 年，并以章节的形式在 NTT DoCoMo 手机平台发行，直到 2010 年才作为完整的游戏在日本独占发行。这款游戏后来被改编为《王国之心 RE：编码故事》（Kingdom Hearts Re:Coded）登陆 NDS 掌机并于 2011 年面向全球发行。这款游戏主要侧重于解谜，并融入了一些动作 RPG元素。整款游戏故事围绕着是“吉米尼蟋蟀”（Jiminy Cricket，《木偶奇遇记》的角色）对于索拉冒险的记录展开；他不记得自己写过一句话：“当你回来结束它时，他们的伤害将被修复。”这让他很困扰，导致米奇国王将整本日记数字化，这时他们发现它已经损坏了。这款游戏最初是打算制作成一款编年史性质的番外作品，但最终它的最后章节被重新制作到接下来的几款游戏中。野村在设计这款游戏时就考虑到了移动平台，希望创造出一款与众不同的衍生游戏。而最终结果便是凭借着令人沮丧的操作手感以及云山雾罩的故事，成为了这样一款通常被选择性忽略的游戏。

《王国之心：358/2天》（Kingdom Hearts 358/2 Days）与 2009 年发售于 NDS 掌机平台。游戏故事主要讲述了洛克萨斯在与索拉相遇之前在十三机关度过的时光，洛克萨斯作为作为组织的第 13 名成员加入了组织，并与另外两个配角阿克塞尔（Axel）和希恩（Xion）建立起了深厚友谊。当他们决定永远相伴时，洛克萨斯和希恩看到了与索拉相关的奇怪幻想，并开始质疑他们存在的本质。

《王国之心：358/2天》的开发工作交由了 h.a.n.d 工作室进行，Square Enix 负责监制。之所以选择洛克萨斯作为游戏的主角，是因为野村认为除了索拉之外的其他角色登陆系列首款 NDS 游戏更有趣，并且他在组织中的时间(以及促使他离开的具体原因)值得进一步探索。这款游戏获得了普遍的好评，尽管操作设计和故事都被认为有待改进，不过该作成为了 2009 年最畅销的 NDS 游戏之一。这款游戏也是为了纪念米老鼠的常驻英文配音韦恩・艾尔温（Wayne Allwine），而本作正是他最后一次为米老鼠献声。







《王国之心：梦中降生》在本来就已经过于臃肿的角色阵容中又引入了更多的角色。与此同时《358/2 天》则更侧重于洛克萨斯的背景故事。

系列前传《王国之心：梦中降生》（Birth By Sleep）于 2010 年在 PlayStation Portable 掌机上首次亮相。游戏向玩家介绍了新的三个角色——泰拉（Terra）、阿库娅（Aqua）和维恩图斯（Ventus），他们拜在赛阿诺特门下学习使用键刃，，除了处理他们的个人冲突之外，他们还努力保护许多连接的世界免受称为“无知”（Unversed）的生物侵害。泰拉在未能获得主宰印记后，受到了赛阿诺特的蛊惑。阿库娅希望通过摧毁宇宙以将泰拉从内心深处的黑暗中解放出来，但最终发现了被附身的泰拉犯下的罪行。维恩图斯决定追捕泰拉，但他与神秘的瓦尼塔斯(她也是宇宙的源头)发生了冲突。这三条故事汇集一处，三人最终在一个被称为键刃之冢的地方重聚。

《王国之心：梦中降生》最初计划是登录 PS2 平台，因此从 2005 年便开始开发工作。为了利用掌机的多人游戏功能，这款游戏随后转向了 PSP 平台开发。野村通常将《梦中降生》归列到系列的第“0”号作品，因为这款游戏的标题代表的就是系列的起源，情节确实很有冲击力。战斗系统也被调整以角色连击和技能反复释放的模式。每个角色的玩法也各不相同，例如阿库娅可以锁定多个敌人并发射炮弹。

《王国之心 3D：梦降深处》（Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance）于 2012 年登陆了 3DS 掌机，游戏主要讲述了索拉和利库为了能与赛阿诺特抗衡而参与技艺考验的故事。人们相信，通过这次考试，他们将获得必要的力量来解救他们的盟友（泰拉、阿库娅和维恩图斯），以击败黑暗。他们被送到遭到无心摧毁的“梦境”世界中，通过解开不同钥匙孔的封印来让这些世界重获光明。本作中虽然也有 SE 的角色客串，不过不是来自《最终幻想》系列，而是同样由野村哲也作为创意总监的《美妙世界》（The World Ends With You）的主角樱庭音操（Neku Sakuraba）。

玩家可以在索拉和利库之间来回切换操作，不过期间会有一个会随着时间而自动减少的 Drop 槽系统。本作加入了各式各样的新攻击招式，包括现实转换，它可以让你在触屏小游戏中消灭敌人。还有一种可以获取敌人能力的友方生物“食梦者”（Dream Eaters），玩家可以培养它与自己并肩作战。

继这三款主机游戏之后，该系列又推出了日本独占的《王国之心 χ》（Kingdom Hearts χ）及其国际版本《Unchained χ》(后更名为《Union X》)，该作作为一款登陆网页和手机平台的可爱 2D 像素 RPG，用发生在“键刃战争”（Keyblade War）之前全系列后来发售了三个游戏合集，其实质上是前作的移植版，而这些系列中不太受重视的游戏只能过场动画和少量的文本来填补合集中每作游戏之间的空白。第一款是《王国之心 HD 1.5 Remix》，收录了《王国之心 最终混响》和《记忆之链重制版》的重制版本，以及过场动画高清重制的《358/2 天》。《王国之心 HD 2.5 Remix》收录了《王国之心 2：最终混音》的高清移植版和过场动画重制的《梦中降生》以及《王国之心 RE：编码故事》。这些游戏最初是为 PlayStation 3 发行的，后来移植到 PlayStation 4 上。除了画面更高清、宽屏长宽比和60 FPS帧率外，游戏本身基本上没有任何改动。于 2017 年推出的《王国之心 2.8》）（ingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue）收略《王国之心：梦降深处》的高清重制版以及新作 HD 剧场《王国之心 X Back Cover》和新作短篇故事《王国之心 0.2》（A Fragmentary Passage），该作是一个短小轻快的全新切入点，玩家将在其中操控阿库娅穿越黑暗王国。该作由虚幻 4 引擎打造，可以说是为后来的《王国之心 3》的画面试水。这三款合集后来在 2018 年底被打包在 PS4 上再次发行。

《梦降深处》（Dream Drop Distance，这么个“3D”懂了吧！）的主角再次换回到索拉和利库，甚至还加入了《美妙世界》中的音操。













《王国之心 2.8》加入了一个围绕着《梦中降生》主角之一展开的小体量原创游戏。

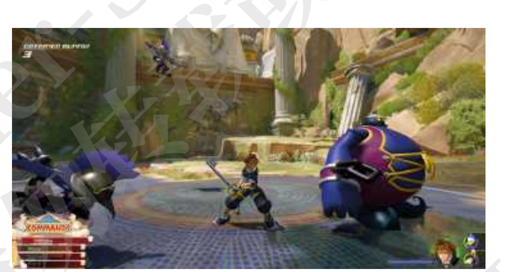
经过多年的期待和许多未编号的作品，《王国之心 3》终于在 2019 年 1 月发布，结束了野村从第一款 PS2 游戏开始所谓的“黑暗探索者传奇”（Dark Seeker Saga）。战斗系统也回归原点，并通过新的形式变化和情况命令再次扩展，玩家小队登场人数也扩展至了五人。索拉在本作中可以召唤迪斯尼主题公园的游乐设施作为特殊攻击，如疯狂茶会和大雷山铁路。《超能陆战队》、《魔发奇缘》、《冰雪奇缘》、《玩具总动员》和《怪兽公司》等动画世界也在本作中登场。视觉效果有了很大的提升，特别是考虑到之前所有的游戏都是在 PlayStation 2 或各种机能较弱的便携式平台上运行的。

该作包含了三个新篇章——“Re Mind”，“The Limitcut Episode”和“The Secret Episode”的 DLC 资料片于 2020 年初发布。第一个故事讲述了索拉寻找凯丽的过程；为了找到她，他穿越了时间，然后回到命运岛消失的那一刻。第二个故事发生在索拉失踪的一年之后，他的队友们一直在寻找他，最后依安・西特点出只有利库才能找到他。第三个故事主要围绕着索拉在东京涉谷与雅卓拉（Yozora，此人是早在《玩具总动员》篇就登场的角色，形象上很像是野村哲也时代《最终幻想》系列角色设计的融合版）对抗展开。《王国之心 3》获得了相当积极的评价，也许是由于它等待了很长时间才发行，它一上市就大卖，第一周就卖出了 500 多万份，成为该系列游戏中最快、最畅销的游戏。

2020 年 1月，野村表示，该系列的下一个主要作品将需要“更多时间”，现在“黑暗探索者的传奇”已经结束，接下来可能会开始一个新的故事。也就是说，Union 开发的新手机游戏《王国之心：黑暗之路》（Kingdom Hearts Dark Road）的故事将聚焦于赛阿诺特及其背景故事。此外，系列还于 2020 年发售了一款名为《记忆旋律》（Melody of Memory）的节奏游戏

《最终幻想》最初是经典迪士尼角色和《最终幻想》之间的一次奇怪联动，在过去的20年里，它逐渐一路高歌猛进，俘获了大批忠实粉丝，除了众多游戏外，还包括漫画和小说，不管接下来会发生什么故事，你可以打赌，粉丝们仍然会在那里支持它。

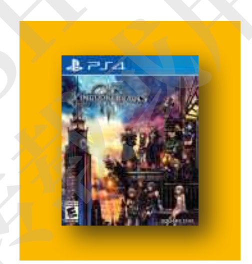




十多年后，《王国之心3》终于延续了主要故事，大大提升了图像，并整合了许多皮克斯电影中的角色。









《创世封魔录》（Soul Blazer）

开发商: Quintet | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SNES

Quintet 主打的游戏系列是一个关联松散的动作 RPG 三部曲一般被称之为“盖亚三部曲”（Heaven & Earth Trilogy）。系列最终的核心主题是关于死亡与重生这一哲学命题，更广泛地说，是关于死亡与重生的循环。这个概念就像一场关于死亡的探讨以提醒众人必将迎来的结局。

《创世封魔录》（Soul Blazer）本身是 Quintet 另一款游戏《雷莎出击》（ActRaiser）的续作，在《雷莎出击》中，“主宰者”（the Master，其实是就是上帝）从他的天堂宝座上统治着人类，偶尔会来到地球上直接降服恶魔。在《创世封魔录》中，“主宰者”则是派遣他的使者去拯救一个被蹂躏的世界。贪婪的国王马格里德（King Magridd）强迫才华横溢的里奥（Dr. Leo）博士制造一台能够进入邪恶世界的机器，把医生的女儿丽莎（Lisa）押做人质。随着传送门的打开，马格里德与邪恶的死亡之神达成了一项协议，根据该协议，每牺牲一个生命，国王就会得到一块黄金。不久，国王变得富有了，而整个世界却一片荒芜。这是一款带有卡通色彩的黑色幽默游戏，但背景却很好地支持了游戏进程:英雄布莱泽（Blazer）带着他信赖的剑，前往之前被死亡之神占领的各个地区，最初面对的是一片曾经是城镇的空旷之地。地下城充满了数量有限的怪物巢穴，从那里会涌出数量有限的怪物。一旦征服了这些地下城，巢穴便会停止刷新怪物，同时在世界上造成永久的影响——通常是一个生命的复活。

然而布莱泽复活的并不总是人类，他有能力与所有生物交谈，所以他也拯救植物、动物，甚至是无生命的物体，这反映了日本“付丧神”相关的民间传说，在这个传说中，被使用过的物品在经过长久岁月之后会获得意识。游戏早期一个值得注意的互动是布莱泽可以复活一个人一个人和一只山羊。男人为他已故的妻子悲伤，但在山羊的存在中找到了温暖。当布莱泽和山羊说话时，她实际上是这个男人的妻子的转世，尽管无法沟通，却享受着她心





《创世封魔录》的日文版封面并不出色，但它比美国版的普通封面更有特色。

爱的人的存在。正是有着这些桥段的辅助，使得《创世封魔录》最有效地传达了它的主题。

本作战斗在 Quintet 旗下游戏中算不上出色。敌人 AI 非常有限，他们要么只会一股脑地冲向布莱泽，要么只会一边后退一边发射炮弹。除了近战战斗外，布莱泽还可以通过魔法宝珠来释放魔法飞弹。具有讽刺意味的是，施放法术还要需要花费金币，而金币是从被杀死的怪物身上收集来的。

《创世封魔录》的环境多种多样，其中一些特别引人注目;最引人注目的是一个被乐高风格的河流分割的微型模型小镇，在那里你被一个微型军队包围。摇滚音乐家武川行秀(Yukihide Takekawa)负责了本作的配乐，其中运用的存在着诸多精彩之处——一座荒芜的小镇一开始只弥漫着悲伤的小调，一旦你让小镇恢复生机，它就会以一种不错的方式转变为欢快的大调版本。地下城的主题非常丰富，尽管它们对《宋飞正传》(seinfeld)式降调的依赖往往会无意中增加一些喜剧色彩。

虽然《创世封魔录》可能被其后续游戏的光芒所掩盖，但它们无疑是建立在它的框架之上的，并且它的影响延续到了 Level-5 的《黑暗之云》（Dark Cloud）。



《盖亚幻想纪》（Illusion of Gaia）

开发商: Quintet | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES

在《盖亚幻想纪》（Illusion of Gaia）的制作过程中 Quintet 招募了一些重要的人才——获奖科幻作家大原まり子（Mariko Oohara）负责本作的剧本，而漫画家萩尾望都负责本作的角色设计——不幸的是，其设计的角色在游戏的像素画风中辨识度不高。很看好这款游戏的任天堂便以欧美地区发行商的身份介入其中。他们是对的——《盖亚幻想纪》一经发售便成为了评论家的宠儿，也是 Quintet 旗下最畅销的游戏。

威尔（Will）是一个和祖父母住在一起的男孩，他的探险家父母在调查巴别塔（Tower of Babel）的时候失踪了。威尔没有气馁，他希望跟随他们的脚步，自己环游世界。当被宠坏的公主卡拉（Princess Kara）偷偷溜出爱德华城堡，进入威尔的家，导致威尔被诬陷身陷城堡的地牢中，但在一些新朋友的帮助下逃脱。不久，威尔将在女神盖亚的带领下游览世界奇观，而他的任务是阻止一颗彗星的入侵。

游戏中威尔有着一套不错的动作设计：他可以像挥舞剑一样挥舞他的长笛，以牺牲防御为代价执行冲刺攻击以获得额外的伤害，并最终通过穿过障碍后执行三个额外的动作。他还获得了变形成另外两种形态的能力——黑暗骑士弗里丹（Freedan the Dark Knight），一个死去已久的战士;和影子（Shadow），一个从彗星中诞生的生命体。两种形态都比威尔更强壮，更注重战斗，但他们不能使用他的穿越能力。黑骑士有着一套专属的攻击动作；而在倒数第二个迷宫中获得的暗影，则可以通过化作一摊液体来躲避攻击或进入更狭窄的区域。

《盖亚幻想纪》的 RPG 机制比较简单，游戏中没有武器、盔甲、咒语或关卡的设定。与《创世封魔录》（Soul Blazer）不同的是，本作中每消灭一层中的所有怪物便会提升角色属性。然而，如果你错过了任何一个，你也可以在下一次遇到



BOSS 时获得加成，通过这种巧妙的设计以确保游戏不会永远卡关。

游戏中七个主要的地下城都是以地方神话和像是中国万里长城等名胜古迹作为主题。虽然这个寻宝故事算不上优秀，但大原在其中加入了许多对于殖民主义的抨击。游戏早期中威尔造反了美丽的弗里加市（Freejia）。然而这座城市也存在着其黑暗的一面——他们会将当地土著拉到奴隶市场中拍卖。这不单单是为了服务剧情的一次性内容，它奠定了故事的基调，是对人为苦难的真实描绘。在接近结尾的时候，威尔会遇到了四个奴隶，他们从小就一直在编织地毯，可对于他们的监禁却永远没有尽头。到此处玩家们应该可以意识到这就是爱德华城堡那张需要 40 年的时间来编织的地毯。然而这些情节并不总是被人们所关注，游戏中主角被食人土著捕获的情节描写反倒引起了一些争议。

总的来说《盖亚幻想纪》是一种令人难以置信的严肃体验，其中穿插了一些慢节奏的情节，，比如威尔和卡拉在木筏上漂流了一个月，为了生存而捕鱼。这些反思的时刻，与16位时代的任何其他时刻都不一样，造就了一个独特的文学性游戏系列。



著名的漫画画家萩尾望都为这款游戏提供了角色设计，尽管从西方的游戏封面上看并不明显。



《天地创造》（Terranigma）

开发商: Quintet | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SNES

《天地创造》（Terranigma）由于只发行了日版、欧版以及澳版，因此在美国玩家圈中使其成为了 SNES 主机 RPG 中圣杯一般的存在。《天地创造》（Terranigma）不仅是该系列游戏中完美的顶点，也是有史以来最优秀的 16 位机动作 RPG 之一。

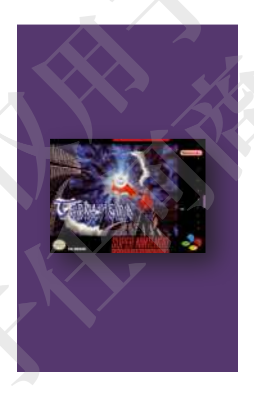
早在游戏开始之前，地球经历了从史前到后工业时代，度过了一个完整的生命周期。在南极洲的某个地方，一场光明与黑暗力量之间的灾难性战争彻底终结了世界，所有大陆都被深埋在地球表面之下。几百年后，地下村庄克里斯塔（Crysta）成为了这个充满熔岩和石头废墟的世界中的一片田园绿洲。游戏主角是一个叫做“阿空”（Ark）的小男孩，在他还是婴儿的时候就被村里的长老收养了。一天，在其他年轻人的怂恿下，他进入了长老禁止入内的地下室，打开了一个盒子并不慎释放了恶魔黄泉（Yomi），从而导致克里斯塔村民被其变成了石头，只留下了长老和阿空。于是长老只能委托阿空通过征服四座高塔来复兴衰落的大陆——只有这样，克里斯塔的人们才能恢复生命。事实上黄泉也不并不是一个邪恶的存在，它在游戏中担任阿空的向导，作为其穿越现实世界和盒中世界的媒介，这一通过菜单来完成的行动设定在当时非常的时髦。

《天地创造》无疑是“盖亚三部曲”系列中最“RPG”的一作；武器、盔甲和经验等级等设定都在本作中回归，同时还加入了类似《创世封魔录》中的商店、商业以及基于可消耗珠宝的魔法系统。阿空可以选择矛作为自己的武器，而其可以在世界各地找到或购买许多不同的种类的武器他在这方面也很得心应手，在各种场合都有各种各样的攻击，包括空中移动。有些区域要求玩家杀死关键怪物来解决谜题，但在本作主线中这部分内容所占比重并不大。



阿空一旦复苏了克里斯塔和大陆，长老就会把他传送到地表去复活地球上所有的生命。他开始复活植物，然后是动物，最后是人类。这是一个扣人心弦的故事，不过慢节奏且值得深思的部分比《盖亚幻想纪》（Illusion of Gaia）要少。这并不是说它没有令人深思的场景，比如有一只山羊为了活下去不得不吃掉她刚过世的丈夫，避免自己饿死，这一幕对于生命循环的展示令人震惊。一旦复苏了人类社会，游戏的宏观情节就会转变为对尼采永恒轮回理论的深刻讨论，同时也有对马尔萨斯的经济法西斯主义的抨击。

当我们的世界继续面临迫在眉睫的气候危机时，《天地创造》系列中提出的关于时间和死亡的复杂概念比以往任何时候都更有先见之明。可悲的是，到目前为止，这些游戏都没有重新发行。这也正映衬了这款游戏的主题——时光飞逝，生命虽短暂，但仍在继续。



有大量 16 位 JRPG 从未在欧洲发行，欣慰的是好歹有《天地创造》。



《浮游岛传说》（The Granstream Saga）

开发商: Shade | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1

尽管《天地创造》（Terranigma）被广泛认为是“盖亚”系列的收官之作，但他们几乎是原班人马打造的第四款游戏实际上可以算作该系列的精神续作。Enter Shade 是 Quintet 的子公司，它的处女作是 PlayStation 上的动作 RPG 游戏《浮游岛传说》（The Granstream Saga）。虽然不同于 Quinte 的其他作品，但它们仍然有许多共同的主题。值得注意的是，这是第一款由 Production I.G 制作动画的电子游戏，由其联合创始人后藤贵之（Takayuki Goto）负责角色设计。

和前作一样，《浮游岛传说》的故事发生在一场大灾难之后，这场灾难彻底摧毁了世界，只留下四个岛屿漂浮在海洋上方的天空中。主角伊恩（Eon）和他的养父瓦罗斯（Valos）一同生活在在希尔夫（Shilf）岛上，两人会定期切割掉浮空岛的部分土地，以延缓它不可避免的下沉。一天，当两人正在探索一个古老的废墟时，伊恩的力量被唤醒，他被赋予了恢复世界的任务(通过获得魔法球)和完成它的力量。因此，他必须找到魔法球的继承者，第一个继承者阿西娅（Arcia）被帝国巫师组织所绑架。伊恩和被走投无路的天蛇蝎美人“空贼”拉米(Laramee)这两个根本走不到一路的人，联手将阿西娅救了出来，两人也就成为了阿尔利姆（Airlim）的实际管理者，阿尔利姆是一座有知觉的塔，管理着剩下的世界。这群人一起踏上了寻求救赎的旅程。

《浮游岛传说》是一款相对简单的游戏。武器，盔甲，甚至等级，只能在预定的游戏节点才能获得。敌人会直接显示在地图上，而且分布得相当松散。游戏战斗采用了类似击剑比赛，让伊恩和敌人一对一的对决模式。在游戏过程中熟悉敌人的特性十分的重要，你可以借此破坏敌人的防御从而造成巨大的伤害，或是根据情况持盾（从远处接近法术系敌人）。游戏中大部分怪物都是些难缠的对手，因为它



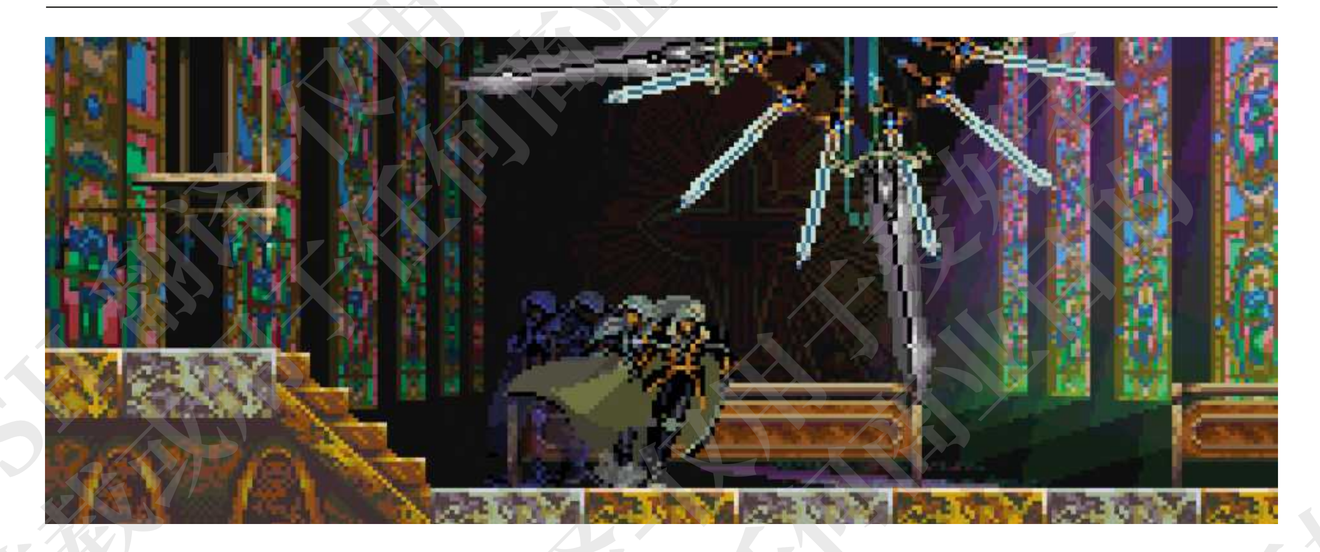
们通常比玩家更敏捷。也就是说，作为一款 1997 年的 3D 动作 RPG，该作的战斗功能可谓非常出色。

游戏的地下城基本上都是些比较直白的迷宫，期间偶尔会穿插一些战斗，但它们确实包含一些轻度的谜题环节，其中许多要求玩家跳出惯性思想，甚至要在游戏 UI 上大做文章。主角伊恩有着一根可以存储和复制任何物体的权杖，而《浮游岛传说》这款游戏又恰巧喜欢放烟雾弹，通过提供一些转移注意力的动词来混淆一些玩家已经习以为常的解谜思路。这倒是一个有趣的切入点。

碍于游戏过于简陋的画面表现，《浮游岛传说》并没有吃到时代的红利，甚至在发行时遭到了一些非议。在那个后《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）时代，本作采用了从人物头顶显示的画面呈现方式，并且视角拉得非常近。当镜头转换时，只会展现游戏人物那低分辨率且没有任何面部特征的低模。但时间最终还是证明了《浮游岛传说》虽然不是最吸引眼球的，但无论如何也不是一款糟糕的 PS1 RPG。



虽然从技术上讲，这款 **PS1** 游戏与“盖亚”三部曲没有联系，但其可以说是该系列的精神续作，尽管这款游戏与当时大多数 **3D 32** 位一样的粗糙。



《恶魔城》（Castlevania）（系列）

开发商: Konami | 发售年份: 1986 | 涉及平台: NES, SNES, GEN, GB, PS1, GBA, PSP, DS and more

1986年，Konami 在 NES 上发行了以初代《恶魔城》（Castlevania），游戏中主角吸血鬼猎人西蒙 ・贝尔蒙特（Simon Belmont）在闹鬼的城堡中大杀四方，最终击败了邪恶的吸血鬼德古拉伯爵（Count Dracula）。出色的画面、美妙的配乐以及硬核却吸引人的动作设计共同造就了这款该主机平台上最好的游戏之一，而从那时起，该系列便开启了其漫长的发展历程。大约在同一时间，Konami 还推出了一款该作中 MSX2 电脑版，不过面向的并不是欧美受众，而是在欧洲发行并被称作《吸血鬼杀手》（Vampire Killer，后来也成为了系列中著名的武器名字）。虽然这款 NES 游戏是一款实实在在的横版动作游戏，不过电脑版略有不同，在这款游戏中西蒙需要探索地图的每个角落，发现其中的秘密并收集用于购买道具的红心。

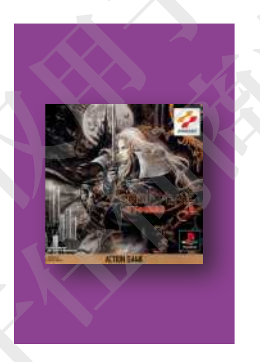
《吸血鬼杀手》的概念设计后来成为了 NES 上的续作《恶魔城 2:西蒙的任务》（Castlevania II: Simon’s Quest）的灵感来源，续作将这一概念进一步发挥，让游戏成为一款开放式的动作 RPG，游戏中西蒙要遍寻特兰西瓦尼亚来获得德古拉的五个身体部分来解除自身的诅咒。当你杀死骷髅，狼人和僵尸时，他们掉落的心可以用来购买更强大的鞭子，额外的副武器和大蒜等重要物品。然而，游戏缺乏最基本的引导，唯一能给予玩家的只有镇上居民的只言片语，而这些对话要么故弄玄虚要么没任何用处。尽管这款游戏指引很差，，但它令人难以忘怀的氛围和令人难以置信的配乐仍然赢得了 NES 粉丝的赞赏。

《恶魔城》系列多年以来一直延续着 NES 时期的动作游戏理念，直到在 1997 年在 PS1 上推出的《恶魔城：月下夜想曲》（Castlevania: Symphony of the Night）才有所改变。本作主角阿鲁卡多（Alucard），作为德古拉叛逆的半吸血鬼儿子，他要探索自己父亲的城堡并最终将其击败。这款游戏的结构与《银河战士》类似，在你进一步探索的过程中，你会发现新的能力，包括以蝙蝠、

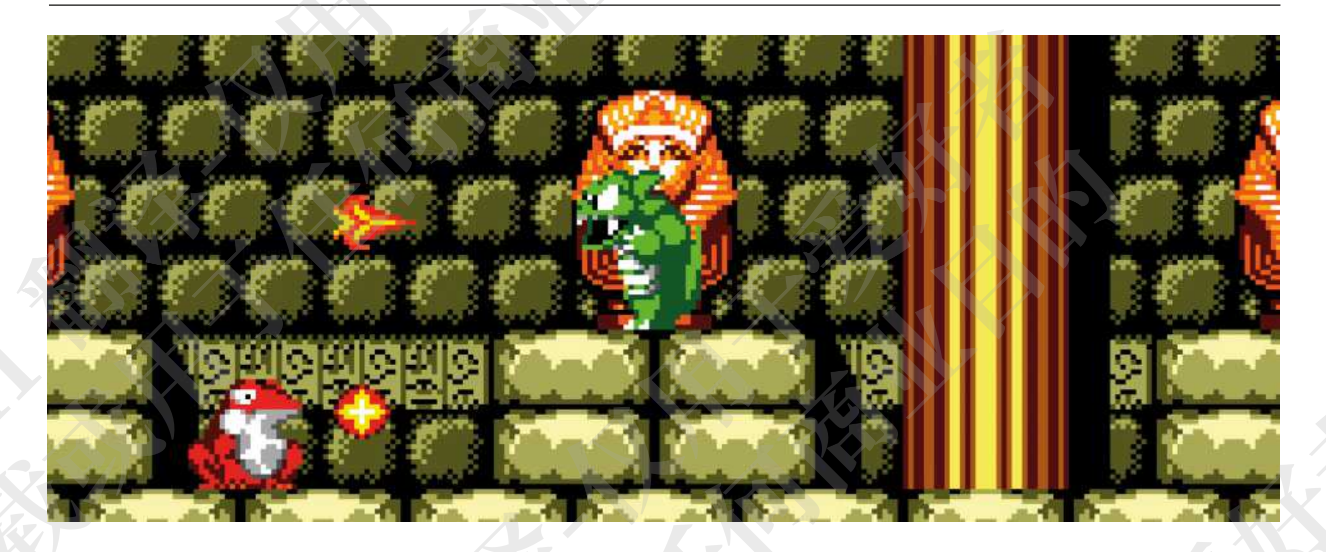


狼或雾的形式探索以前无法进入的区域。游戏中有大量的秘密和道具可以扩展你的生命值和魔力值，但也有许多在《银河战士》中找不到的RPG元素，包括经验等级、货币和大量装备。其丰富的细节水平，以及高品质的 2D 视觉效果和优秀的配乐，再次赢得了满堂喝彩。

2D 游戏在 32 位机时代之后便不再流行，但《月下夜想曲》仍然拥有其狂热的粉丝基础，Konami 也因此决定在任天堂掌机平台继续推出类似风格的游戏。这种独特的风格最终为这类游戏赢得了“银河城”（Metroidvania）这一《密特罗德》（Metroid，译者注：中文早期译名是《银河战士》）和《恶魔城》的合成词作为其代称。而这一风格的系列一直延续到 2008 年 NDS 上发售的《恶魔城：被夺走的刻印》（Order of Ecclesia），之后 Konami 便将全部精力投入到了专为西方市场准备的 3A 动作游戏《恶魔城：暗影之王》（Lords of Shadow）上。系列制作人五十岚孝司也在之后很快便离开了公司，并在 Kickstarted 发起了对于他的新游戏《血污》（Bloodstained）的众筹，而该作基本上就是一款现代 RPG 风格的《恶魔城》。虽然多亏了独立开发者，《银河恶魔城》子类型才得以蓬勃发展，但我们也不能忘记这一切的起源。



《月下夜想曲》的制作人五十岚孝司指出，该作最初是想要制作一款类《塞尔达传说》风格，不过是 2D 横版卷轴的游戏。



《怪物世界》（Monster World）（系列）

开发商: Westone | 发售年份: 1987 | 涉及平台: ARC, SMS, GG, GEN, WIN, PS4, NSW, XB1

Westone 的《神奇男孩》（Wonder Boy）系列最初是一款街机平台游戏，玩家在游戏中控制一个洞穴男孩穿过丛林去救他的女朋友。(这款游戏在 NES 上更广为人知的可能是 Hudson 用自家吉祥物取代了本作主角的《冒险岛》)续作《神奇男孩与怪物大陆》（Wonder Boy in Monster Land）则大不相同，英雄将锤子和草裙换成了剑和盔甲，故事背景也转移到了中世纪的奇幻世界。但它也引入了一些RPG元素——有许多商店出售升级装备，玩家可以通过击败敌人或从隐藏的密室中获得金钱，而赚取的点数将最终用于升级你的生命值。游戏中有许多隐藏元素，像是有一个可以帮助玩家跳过最终关大迷宫的支线任务。然而，因为它仍然是基于关卡和线性设计的，因此你不能回到之前的区域，所以一旦错过了一些重要的东西，只能重开，所以相当具有挑战性。游戏被多次移植到其他平台和电脑上，最受欢迎的是 SEGA 的 Master System 版。

Westone 的下一款游戏《神奇男孩：龙之陷阱》（Wonder Boy: the Dragon’s Trap）(国际版)和《怪物世界 2》（日本版）更坚定了动作 RPG 的开发方向。初代游戏中的主角受到了龙的诅咒，要求他冒险通过开放的世界来寻找治疗方法。当他击败 BOSS 时，他就会变成拥有不同能力的其他动物，从而进入新的区域。独特、可爱的角色设计和朗朗上口的配乐为它赢得了该平台上最佳游戏之一的美誉。与其街机上的前辈不同的是，这是一款专为 Master System 设计的游戏，不过后续也登陆了其他平台，并在 2017 年由 Lizardcube 进行了大幅增强的修改，提供了重新绘制的高清图形。

《怪物世界》系列中的《神奇男孩》在 MD 上的续作，与前作相似，但并没有改变动物的形态，你会发现主角身边还会飞着小精灵。下一部作品《怪物世界 4》(Monster World IV)放弃了《神奇男孩》的名字，因为它的主角是一个名叫阿莎(Asha)的绿发女孩。它将世界移至阿拉伯背景中，同时它也重新加入了 RPG 元素，移除了探索内容。这也是 MD 上画面最优秀的游戏之一，但其直到 2012 年的再发行版才在国际上发行。



《怪物世界》系列在此之后沉寂了相当长一段时间，但法国开发商 Game Atelier 在 2018 年复活了它。新游戏《怪物男孩与被诅咒的王国》（Monster Boy and the Cursed Kingdom）实际上就是《怪物世界 5》。玩家在本作中将会再次变身为不同的动物形态，但关卡设计更好，添加了具有挑战性的基于玩家反应的谜题，并创造出了比它16位机上的前辈们更大更复杂的世界。加上一些华丽的 2D 视觉效果，这可谓是对 90 年代最好的横向卷轴动作 RPG 之一的完美致敬。



《神奇男孩与怪物大陆》》是最早在街机平台上发布的动作 **RPG** 游戏之一，并最终演变成随后的主机游戏的开放世界探索形式，如《神奇男孩：龙之陷阱》。



《武藏传》（Brave Fencer Musashi）

开发商: Square | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

宫本武藏是日本最具传奇色彩的剑豪之一，许多书籍、动画和电子游戏都以他的故事最为灵感来源。在这款 Square 于 PlayStation 推出的动作 RPG 中，他是一个有着二头身形象的小家伙，保卫着阿卢卡努王国（Allucaneat Kingdom）免受邪恶的渴者帝国（Thirstquencher Empire）的侵害。这是一款非常搞笑的小品级游戏，特别是因为大多数角色都是以食物命名的，但它的本土化抓住了许多幽默点，甚至配音(这是 Square 第一个采用外文配音的游戏)也相当不错。

《武藏传》采用了全 3D 场景，这一决定只能说有好有坏。由于游戏发售时还没有 Dual Shock 摇杆手柄，所以本作中角色移动存在着不少问题。主角武藏会游戏中挥舞着自己的两把爱剑——电光丸（Fusion）和流明（Lumina），但它们的攻击范围很短，很难击中敌人。游戏的某些部分使用固定机位视角，虽然你可以在某些区域(如中心城镇)旋转它们，但这可能只会让你感到晕头转向。

但《武藏传》以其独特的平台跳跃元素将自己与其他早期动作 RPG 区分开来。游戏中，主角色可以跳跃，而许多地下城中会在与敌人战斗环节之间提供一些漂浮平台让角色挑战。戏的大部分内容都是从俯视视角呈现的，但偶尔也会转变为横向卷轴视角，给不同区域带来一种动态感。武藏的其中一把剑能从游戏中几乎所有敌人那里偷取力量，允许玩家使用大量技能，其中大部分用于解决简单的谜题。而对于游戏中武藏这样的小个子来说，他有着十分强大的力量，可以捡起并投出几乎任何敌人。他的武器库可以通过使用在冒险过程中发现的元素咒语来扩展。找到传奇道具也会让其获得例如二段跳等新能力。



《武藏传》的游戏世界并不大，但胜在丰富。每个 NPC 都有一个独特的名字和个性，他们中的大多数人在村庄里从事着某项工作。游戏一开始，他们中大部分都遭到了绑架，并被封印在水晶中藏到王国各地；拯救这些家伙也会增加你的“备长之力”(BP)魔法量表。游戏中存在着昼夜循环设定，特定的事件只会在特定的时候发生，而你则需要确保武藏得到足够的休息。

角色模型很有表现力，整个体验非常迷人。关户刚制作的配乐极富节奏感，不管是浮夸的英雄主题曲还是洋溢在城镇中宁静的旋律，都能充分地展现场景的魅力。游戏中的不管是敌人还是队友，角色设计都非常有趣，再加上玩法中带有街机风格的元素，使这款游戏成为 PlayStation 上最好的游戏。2005 年在 PS2 上发行的伪续作《武藏传 2：武士传奇》删除了几乎所有的 RPG 元素，取而代之的是强调动作元素，其华丽的角色设计也少了前作中角色的个性。



野村哲也为这款游戏绘制了游戏封面，尽管大部分角色都是由绪方设计的。



《晶莹之露》（Threads of Fate）

开发商: Square | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《晶莹之露》（Threads of Fate，日版标题是《Dewprism》）类似于 Square 早前的 PlayStation 游戏《武藏传》（Brave Fencer Musashi），是一款动作 RPG 游戏。它最吸引人的一点是，它有两个完全不同的主角，每个角色都有自己的故事情节。鲁（Rue）是个坚忍克己的男孩但失去了记忆，而薄荷（Mint）是一个被废黜的公主，希望重新夺回她的王位。他们都在寻找一种叫做晶莹之露（Dewprism）的神秘遗物来帮他们实现目标。

每位主角都有一个神奇的能力——薄荷可以释放各式各样的法术，而鲁可以变身成任何你之前遇到的怪物。他们也挥舞着不同的武器，鲁有一把巨大的剑，薄荷的是一对环刃，不过二者的攻击方式基本一致。尽管两人的故事线除了偶尔会相遇外，基本是相互独立的存在，但他们所经历的关卡是相同的，所以你对角色的选择不会彻底改变游戏体验。从理论上讲，鲁的怪物变身设计要更有趣一点，但无论是故事还是关卡设计都没有充分利用这一点。

鲁也是一个非常无聊的角色。他的故事没有什么特别有趣或只够吸引人的点，他既要找回记忆，又要找到他失去的朋友。另一方面，薄荷是所有 RPG 中最迷人的女主角之一。一方面从小娇生惯养的她贪婪且放纵，且对南瓜也有一种奇怪的厌恶。另一方面她的能力以及统治手段都遭到了质疑，最终被她的姐姐踢出了她的位置，公平地说，她的姐姐这么做是完全正确的。这种兄弟姐妹的竞争创造了一个有趣的动态，他们的玩笑有助于提升一个相当标准的故事情节。你可以跳过鲁，直接选择扮演薄荷而不会错过太多内容。总的来说为这两个角色单独两条完全分开的故事没有任何理由，如果游戏让你同时扮演这两位主角，或者交替扮演，或者让你在他们之间随意切换，那就更好了。



但除了两条故事线之外，《晶莹之露》本身是一款非常简单的游戏。没有外部大地图，只有一座城镇作为连接各个区域的枢纽。游戏中也没有经验等级设定，所以 HP 和 MP 会随着玩家与敌人的战斗而缓慢增长;游戏中也没有太多需要购买的装备或道具。战斗设定相对粗糙，很难判断敌人何时攻击，锁定功能也很难用，镜头视角会飘忽不定的放大。游戏中没有什么平台跳跃关卡，但也没什么值得可惜的。显然，这不过是 Square 开发的另外一款 3D 动作游戏罢了。

尽管如此，游戏的画面效果还是非常出色的，有着清晰的贴图和人物模型，丰富多彩的环境以及精彩的卡通风格角色。过场动画也很有表现力，可惜没有配音。仲野顺也负责了本作配乐，他在后来参与了《最终幻想 10》的制作，对比之下放到有种令人哭笑不得的反差感。总的来说，它当然不像 Square 同时期其他的 RPG 那样雄心勃勃或浮夸，但它的氛围、剧本和(尤其是女主的存在将它提升到了一个小众经典游戏的水平。



游戏相对有些简陋，战斗和场景设计都存在着一些问题，但迷人的女主角抬高了整款游戏的评分。



《公主皇冠》（Princess Crown）

开发商: SEGA/Atlus | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SAT, PSP, PS4

神谷盛治是一名游戏设计师，在执掌世嘉和 Atlus 联合制作的世嘉土星游戏《公主皇冠》（Princess Crown）之前，他曾在 Capcom 任职过像素美工。游戏主角是即将被任命为新任女王的少女格拉瑞尔·德·瓦伦迪亚（Gradriel de Valendia），游戏中她要探索城堡外的世界，最终肩负起从古老的邪神手中拯救她的王国的重任。虽然格拉瑞尔是主角，但还有其他三位主角——麻烦的女巫普罗塞佩娜（Proserpina），穿着闪亮盔甲的骑士爱德华（Edward），以及海盗豪杰波特格斯（Portgus）。他们作为可操作角色都有着自己专属的故事章节，只有通关了他们所有人的故事，你才能解锁游戏的真结局。

土星主机向来以其高质量的 2D 游戏而闻名，《公主皇冠》可能是该平台上画面美术最优秀的游戏之一。它有着一种西方幻想的艺术风格，混合了日本人喜欢的明亮色彩。光是角色的像素立绘就占据了画面一半之多，而且都有着非常出色的动画效果，角色的一举一动都是满满的细节。格拉瑞尔是一位端庄的女士，她在奔跑时双臂会放在身体两侧，而当她挥舞起和她一样高的大剑时却又是另一番威武的身姿。从游戏设定上讲，这把剑是平时由她的仙子密友携带的，当遭遇敌人时她便会将大剑交予格拉瑞尔，直到战斗结束又会将其收走。游戏同时也赋予了敌人多样性——有可爱且毛茸茸同时又对玩家角色充满敌意的妖精，而鬼魂类敌人则会在被消灭前摆出十字架的姿势为自己祈福。

瓦伦迪亚王国分为几个相互连接的横向卷轴区域。当格拉瑞尔穿越每个区域时，有时会遭遇到敌人，这时她便会与敌人展开一对一的较量。虽然游戏的战斗画面呈现出一种类似横版清关街机游戏的风格，但游戏内实际战斗节奏要慢得多，因为玩家在战斗中要尽量留存并实时把控角色的精力槽，以

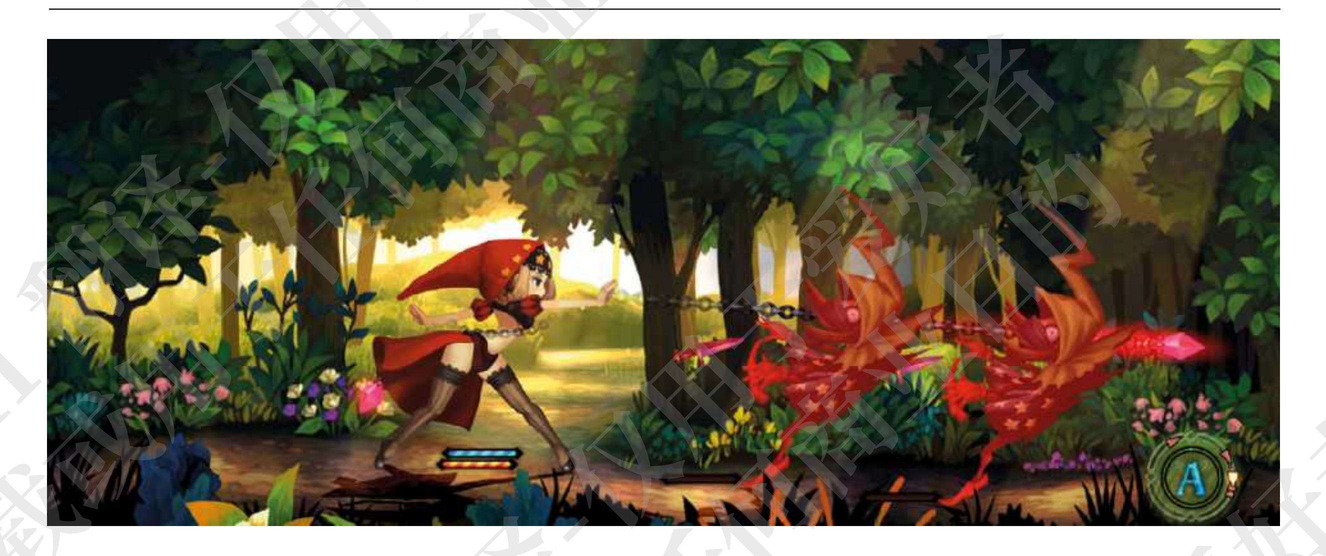




神谷盛治将自己的艺术风格全身心地投入到《公主皇冠》中，造就了这样一款有史以来最华丽的土星游戏之一。

免因太弱而无法攻击。而这一导致战斗拖泥带水的设定也成为了本作的败笔之一，毕竟游戏中角色的战斗动作设计得非常棒，但感觉并不像它应该的那样敏捷。玩家可以向敌人投掷辅助武器，如魔法宝石，在它们破碎之前提供各种好处。此外游戏还有一个小设计可以让玩家在战斗中播种以获得恢复生命值的果实，还可以收集食物进行组合和烹饪，制作强大的治疗道具。令人难以置信的细节水平确实有一个缺点——有限的敌人和场景让游戏很快便会陷入重复。

虽然《公主皇冠》是一款美术设计要大于游戏玩法的游戏，但它仍然是一件令人难以置信的艺术作品，并奠定了神谷盛治后来游戏的基调。虽然这款游戏最初是一款失败之作，但多年来它一直被奉为经典，游戏最初被移植到了 PSP 掌机上，后来在神谷盛治的另一款“文字冒险+策略”游戏《十三号机兵防卫圈》（13 Sentinels）中作为预购奖励被带到了 PlayStation 4 上，怎奈何它从未进行过英文本地化。



《奥丁领域》（Odin Sphere）

开发商: Vanillaware | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PS2, PS3, PS4, PSV

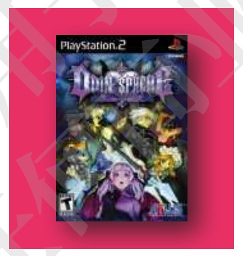
虽然花了将近 10 年的时间，但《公主皇冠》（Princess Crown）终于在 PlayStation 2上获得了一款精神续作，也就是《奥丁领域》（Odin Sphere）。这个带有莎翁式悲剧色彩的故事发生在一个受北欧神话启发的世界中，你将通过五个角色的视角进行游戏，每个角色都致力于阻止一场即将到来的末日天灾，而这一切都要从末日武器魔力结晶炉“科尔德隆”（Crystallization Cauldron）说起。本作主角分别是邪恶国王奥丁的女儿，同时也是女武神公主的格温德琳（Gwendolyn）；遭受诅咒变为形式兔子的噗卡族（Pooka）的人类王子柯涅利乌斯（Cornelius）；与奥丁交恶的妖精一族公主梅尔瑟蒂斯（Mercedes）；深爱着格温德琳的黑骑士奥斯瓦德（Oswald）以及身披红色兜帽斗篷的神秘女巫薇尔贝特（Velvet）。

游戏所处的大陆以森林、火山洞穴、冰雪覆盖的山脉等等区域被分为九大领域，每个领域内也都分出了几个场景。大多数场地都是无限循环的，有通道可以把你带到其他场景中。本作战斗不再是《公主皇冠》那样的一对一模式；恰恰相反，你在本作中将要面对成群的敌人。游戏提供了许多与角色武器绑定的特殊技能以及有着各式各样效果的魔法药水，而且你仍可以在本作战场中栽种种子。魔力结晶（Phozons）可以促进种子的生长，这是一种由被打倒的敌人掉落的生命能量，而且借此长出的果实不但具有治疗的效果，还可以为角色提供经验值。

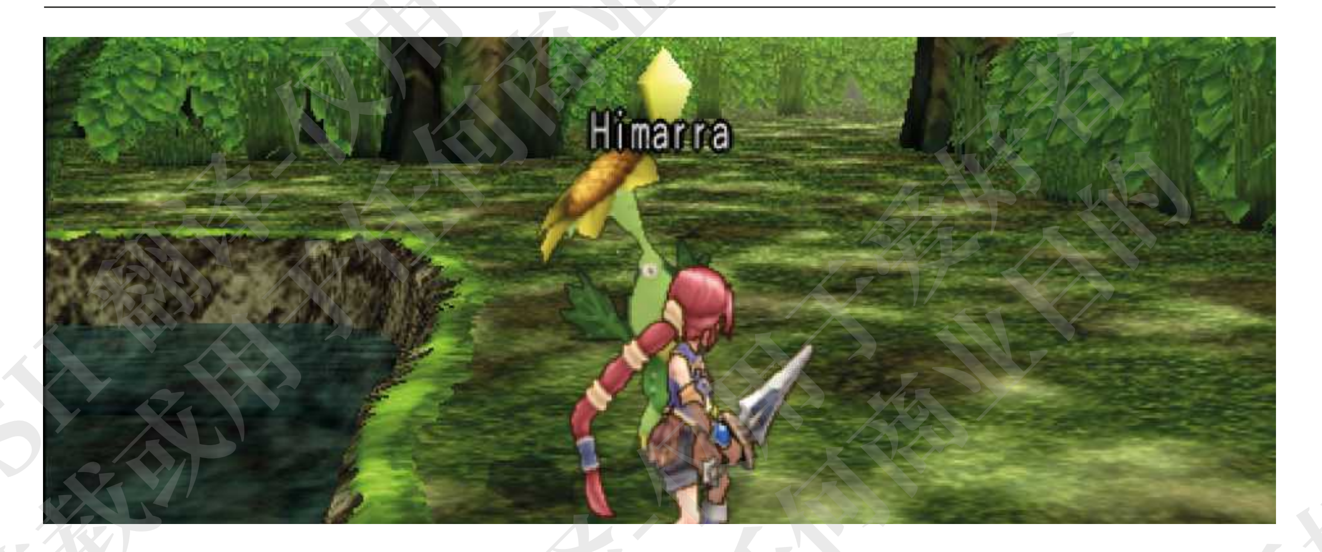
崎元仁为这款香草社的游戏提供了配乐，其中包括一个动听且令人难以忘怀的凯尔特风主题曲。制作人神谷盛治的美术专长在本作中表现的尤为明显，因此造就了这款 *PS2* 上画风最华丽的游戏之一。这种高分辨率的 *2D* 画面通常被认为过于昂贵，但香草社反倒进一步在其中投入大量细节和心血，只为让一切尽善尽美。但就像《公主皇冠》一样，这最终还是影响到了游戏——在五位主角各种的故事当中，你都会遍历九大领域中的七个区域，而这些区域并没有太大的变化，所以当你到达尾声时，会出现大量的重复关卡。好在每个角色至少都有不同的战斗风格——格温德琳会使用她的长矛突进，柯涅利乌斯有回旋剑技，梅尔瑟蒂斯掌握飞行能力并且魔法弩跟机关枪一样，而薇尔贝特会像挥舞长鞭一样使用手上的链条。



在最初的 PS2 版本中，战斗仍然非常粗糙，最大的问题之一是 POW 表会随着每次攻击而减少，如果耗尽角色就会被击晕，而且速度会大幅放缓，这在 BOSS 战中尤为致命。这让香草社在他们后续的动作游戏《胧村正》（Muramasa: The Demon Blade）以及街机风格动作游戏《龙之皇冠》（Dragon’s Crown）中完善了战斗设计。因此他们在 PS3、PS4 和 PSV 上推出了重制版的《奥丁领域里普特拉西尔》（Leifthrasir），并对其游戏机制进行了大改，包括在许多其他添加内容中加入更快节奏的战斗、高清的画面效果以及对于彻底重做的升级系统；降低了原版中各种惩罚效果并提供了更多种类的战斗场景。总之，这些都提升了这样一款迷人但有缺陷的现代动作 RPG 的经典体验。



虽然严格来说不是《公主皇冠》的续作，但《奥丁领域》绝对是它的继承者，继承了它的优点(华丽的美术效果)和缺点(令人沮丧的战斗)。值得庆幸的是，它在重制版中获得了第二次调整的机会。



《暗云》（Dark Cloud）（系列）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2001 | 涉及平台: PS2

《暗云》（Dark Cloud）和《黑暗之云 2》（Dark Cloud 2，该作的国际版标题为《暗云编年史》- Dark Chronicle）的开发者 Level-5，现在为公众所熟知的应该是后来的《雷顿教授》（Professor Layton）和《妖怪手表》（Yo-kai Watch）系列。而《暗云》是一款 PS2 上的早期 RPG 游戏之一，这款游戏最初被定位为该平台上的《塞尔达传说》）（Legend of Zelda），但二者在设计和玩法内核上有着本质的不同。该作因其独特的机制而获得关注，你可以将其理解为是将世界建造元素与 3D 动作地牢爬行玩法结合在一起的《雷莎出击》（ActRaiser）。系列两作游戏的任务都是探索地下城，每座地下城中都蕴藏了被摧毁了的地表世界的元素。而你则可以在合适的区域内使用这些元素，恢复该区域的生机，重塑建筑和野生动物。每通关一座地下城都会获得一定的故事线索，从而补完整个游戏的剧情细节。

作为 PS2 的早期游戏，第一款游戏显然在试水，但续作进一步发展了其理念，加入了更充实的战斗系统，并设立了两个主角，而不是前作中一个无口系英雄外加各种同伴。主角麦克斯（Max）是一个来自现代小镇的男孩，他会用枪召唤战斗机甲来参加更艰难的战斗，而时间旅行者莫妮卡（Monica）则会使用魔法咒语，变成各种各样的怪物。麦克斯的机甲可以进行定制，莫妮卡也可以通过收集徽章来增加可变的形态。本作本作华丽的卡通渲染风格让画面效果有了长足的进步。重建世界这一使命也有了更扎实的世界观支持，玩家如果达成了游戏设立的目标则会改变之后发生的事件。两作游戏都允许玩家升级武器，不过二者升级后武器的耐久都是有限的，不过二代中通过采用打磨来修复受损武器，而不是让其直接坏掉来让进一步完善这一系统。《暗云编年史》中有着一个复杂的想法系统，你可以把照片中的想法结合起来，创造出新的发明。





《黑暗之云》从来都不是索尼所标榜的塞尔达杀手，但它演变成了一款相当有趣的游戏，值得再次尝试。

初代游戏更侧重于表现一场更宏大的旅程，当玩家在地下城中完成其他结尾可招募队友的秩支线故事，并经历了一个黑暗而富有戏剧性的后期大反转后，玩家将要前去组织一个企图摧毁世界的邪恶精灵。这还是不算最复杂的，因为续作只会变本加厉，其中不仅涉及到主角麦克斯和莫妮卡之间的冲突，游戏的核心剧情更是牵扯到了一个更重要的反派。章节式地下城故事也更加强大，并且拥有清晰的结局动画，并带有良好的英语配音。这些游戏都有明确的核心，它们是 Level-5 当初实力展示的最佳案例之一。

《暗云》系列如今系列如今被埋没的原因在于，除了普通的地下城爬行和重建世界的噱头外，我们很难理解它的身份。它的美学感觉非常随意，结合了幻想、科幻、蒸汽朋克和其他各种看起来很酷但感觉不连贯的东西。第一款游戏更加平淡无奇，而第二款游戏则像是一幅无法决定单一外观或概念的缝合怪。《暗云》是一款很难“理解”的游戏，但在第二款游戏中，我们可以深入挖掘其设计复杂性。



《银河游侠》（Rogue Galaxy）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

《银河游侠》（Rogue Galaxy）的主角贾斯特·罗格（Jaster Rogue）本是沙漠星球罗莎（Rosa）上的一个农民，而占领其星球的朗格迪亚联邦的占领（Longardian Federation）则让他颇感不满。他很快发现自己被一群太空海盗给盯上了，他们认为罗格就是传说中的“沙漠之爪”（Desert Claw），很遗憾他并不是，而且他们也没把他关押好，反倒让罗格逃离了他尘土飞扬的家乡。之后他便开始了一场相当于动漫版的《星球大战》式冒险。

与《暗云》（Dark Cloud）一样，《银河游侠》也采用了即时制的动作战斗系统。当你穿过危险区域时，你会随机被一群敌人包围。你需要控制主角和另外两名 AI 控制的队友一同战斗。战斗中队友可能会提出请求，通常是治愈或复活他们，你可以用一个简单的按键便可以满足。虽然战斗很有趣，但它也有一些问题——主要是游戏中的能量槽设定让你不得不经常在攻击间隙停下来休息几秒钟，而且游戏的镜头视角和锁定功能还非常不靠谱。此外游戏中还有一个类似《最终幻想 12》（Final Fantasy XII）中“执照晶盘”（License Grid）系统的“技能启迪”（Revelation Flow）系统来升级角色，并且当过了特定剧情节点后，你还可以解锁合成武器的功能。游戏中有着大量支线任务和有趣的小游戏，其中有一个“昆虫工厂”游戏可以让你培养昆虫并且让其参加一个策略玩法的比赛。

作为 Level-5 的第三款原创游戏，《银河游侠》基本敲定了他们后来制作的诸如《二之国》（Ni no Kuni）和《妖怪手表》（Yo-kai Watch）等游戏的风格——这些游戏具有出色的制作价值，给人留下了良好的第一印象，但玩得越久，游戏暴露的问题就越多。例如，《太空游侠》是一款画风华丽的游戏，其中有关太空海盗的美术，可能是只是经典电影《宇宙海盗哈洛克》的升级版，把海船想象成科幻宇宙飞船，但如果这不是很酷的话，那就见鬼了。游戏最大的特点是其使用了卡通渲染风格，赋予了人类，机器人和外星人等角色千奇百怪的形象以及大量大量美丽的场景。从技术角度来看，这也令人印象深刻，因为加载时间被最小化，并且大型环境在不中断的情况下流式传输。但随后，这些美丽的地方就变成了冗长且重复的走廊式迷宫，以及重复的换皮敌人为主的频繁遭遇战。与《暗云》不同的是，这些关卡并不是随机生成的，但它们确实让人感觉像是随机生成的。这个故事也很糟糕，一开始就依赖于太多可预测的恶搞和叙事节奏，然后随着情节的拖延，没能产生任何有趣的东西。

《银河游侠》显然野心勃勃，但显然公司财务很难支持它这样。这款游戏虽然本身是索尼的 一款 RPG，但还是在日本玩家中遭到了冷落。游戏后来以导演剪辑版的方式的重新发行，虽然原版中的一些问题得以好转，但没有完全解决，而这款也因此得以发售国际版。总的来说，如果你沉浸在它提供的宏大的太空歌剧冒险中，它可以提供一段美好的时光，但它也要求你面对一些更重要的问题。





《银河游侠》似乎让人印象深刻，但当你玩得越久，它的缺点就越明显。



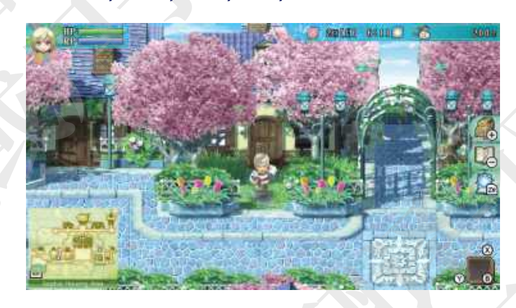
《符文工房》（Rune Factory）（系列）

开发商: Neverland | 发售年份: 2006 | 涉及平台: DS, 3DS, PS3, WII, NSW

“种田”类游戏一直都是掌机平台的宠儿，可以带给玩家一些低烈度且慢节奏的乐趣。这类游戏玩法的模板最初是由 Natsume 在 SNES 上的《牧场物语》（Harvest Moon）所建立，至此诞生了许多续作和各种衍生作品。《符文工房》（Rune Factory）系列在 2006年 首次亮相时便创造了一种更侧重于动作的游戏类型，将农场的微观管理与幻想世界观下的动作 RPG 战斗系统相结合，创造了一种非常不寻常的游戏体验。

该系列共推出了 6 款作品——《符文工房：新牧场物语》（Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon）、《符文工房 2》、《符文工房：边境》（Rune Factory: Frontier）、《符文工房 3》、《符文工房：蓝海奇缘》（Rune Factory: Tides of Destiny）以及《符文工房 4》。系列早期作品发布于任天堂的 NDS 掌机平台，后来部分作品也在 Wii 和 PlayStation 3 等平台上发布了主机版。《符文工房 4》的加强版则在 2019 年登陆了 Switch 平台，并且在撰写本文时，它们正计划在同平台上推出系列的第五部正统续作。

系列主创同时也是该系列制作人的桥本嘉史（Yoshifumi Hashimoto）自 2006 年参与到《牧场物语》（Bokujou Monogatari，美版一般习惯称之为“Harvest Moon”或“Story of Seasons”，具体采用标题要看发行商），也参与到该系列多款游戏的剧本和设计中。游戏本身是由 Neverland 开发的，该公司曾开发过《四狂神战记》（Lufia）系列以及《开拓者物语》（CIMA: The Enemy）和《光明力量 NEO》（Shining Force Neo）等游戏。音乐是由曾参与许多《牧场物语》游戏的 Tomoko Morita 所创作。该系列的角色设计由岩崎美奈子负责，她还参与了各种漫画和轻小说以及《伊苏》系列的游戏设计。





对于那些喜欢《牧场物语》中的“种田”玩法，但决定游戏设定过于平淡的人来说。有着战斗元素的《符文工房》再合适不过了。

《符文工房：新牧场物语》作为系列的第一部作品，这一概念在日本的首次亮相是为了庆祝《牧场物语》系列面世 10 周年，桥本将游戏名称简单地描述为“可以在其中挥舞宝剑的《牧场物语》”，而它也确实如此。

这款游戏采用了相对开放式的设计，玩家将在本作中操控男主拉格纳（Raguna），他恍惚间闯入一座被称为“卡尔迪亚”（Kardia）的小镇并昏死过去。等他醒来时发现自己失去了记忆，在少女蜜斯特（Mist）的悉心照顾下他逐渐恢复了健康，为了能够继续留在这里，他可以留在农场帮忙。拉格纳欣然接受，从这时开始玩家将要经营农场，探索村庄，与几位女孩谈恋爱，探索洞穴并与里面的怪物战斗。游戏剧情会只有在探索洞穴时才会进一步发展，在那里，拉格纳可以了解更多怪物攻击城镇的原因，并恢复更多的记忆。

《符文工房：边境》延续了初代游戏的故事，并且让玩家再次操控拉格纳。本作中蜜斯特在某天夜里偷偷离开了小镇，拉格纳一路追踪她来到了托朗尔皮亚镇（Trampoli）。一作被称之为“鲸鱼岛”（Whale Island）的岛屿悬停在小镇的上空，当拉格纳搬到小镇上后，他得知鲸鱼岛随时会有坍







塌的危险，而玩家在本作中的任务便是修复岛屿四周的符文以让它继续漂浮于空中。

《符文工房 2》和《符文工房 3》的设定与初代游戏相同，一个失忆的男主角游荡在一个小镇上，遇到了一个漂亮的少女，他的任务是让小镇的农场恢复昔日的辉煌和生产力。在《符文工房 2》中，主角凯伊鲁（Kyle）另一个主要任务是重建镇上的学校，在恢复记忆后，他在半夜离开了家人。凯伊鲁的孩子后来得知他所行的目的是为了通过与恶龙合体的方式来封印它的力量。在《符文工房 3》中，主角麦斯（Micah）现自己实际上是半个怪物，并使用自己的力量来让小镇中各方势力团结一致，以恢复土地的和平，并帮助巨大的希雅蕾斯树（Sharance Tree）重新开花

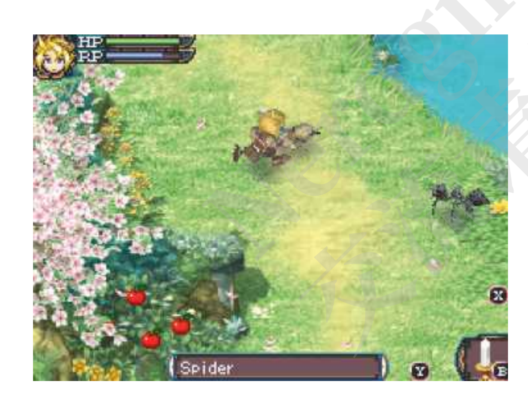
《符文工房：蓝海奇缘》在这一点上偏离了系列一贯的设定，让玩家有机会控制同时两个主角阿泽鲁（Aden）和索尼娅（Sonja），这对夫妇有一天醒来发现他们遭受了诅咒——他们现在共享一个身体，并发现自己正身处于一座陌生的小岛上。在克服了最初的困惑之后，他们骑在一个名叫“尤弥尔”（Ymir）的大型生物的背上环游世界，这个生物可以从海里打捞沉船和岛屿。其中一些岛屿上有怪物等着你去战斗，也有谜团等着你去解开。期间阿泽鲁和索尼娅还发现了某个蒙面人企图利用风女祭司的身体成为神的阴谋。《符文工房：蓝海奇缘》在保留了系列游戏中的农场玩法的同时，拥有系列最多的 RPG 元素和最沉重的剧情。

《符文工房 4》又回到了主角失忆的套路上，他们在到达塞尔菲亚镇后从飞艇上掉下来，从而失去了记忆。主角（本作中可以选择是男性还是女性）立即被误认为是一个应该来塞尔菲亚帮助管理城镇的皇室人士。虽然当真正的王子亚瑟到来时发现了我们的存在，但他很高兴我们能将错就错接管他的工作。在此之后，主角的任务便是要赢得村民的信任，通过在日历上添加活动来吸引游客，以及负责其他的城镇管理任务。他们还必须发现潜伏在附近洞穴和地下城中的危险，许多守护者怪物 BOSS 一旦被打败就会恢复到人类的形态，然后入驻城镇。

与先前游戏不同，《符文工房 4》全程采用每秒 60 帧的速度运行，桥本希望确保游戏中的农场元素能让玩家感到满意（作物成熟后从田里拔出的感觉会立刻反馈给玩家）并给玩家更大的控制感。这款游戏也更加注重浪漫元素，桥本希望游戏的整体主题是“萌动之爱”。因此，本作大量扩展了约会事件以及两性婚配对象的角色阵容。这些添加元素为游戏的成功做出了贡献，《符文工房 4》成为了该系列游戏中迄今为止最畅销的游戏。

这类赋予了奇幻元素的“种田”类游戏给发行商 Marvelous 带来了福音，因为符文工厂的游戏通常都很受欢迎，特别是与《牧场物语》游戏相比，后者最近的反响更加复杂。

初代游戏由于是掌机平台游戏的关系，导致画面效果有些简陋，但角色设计却散发着魅力。









《国王密令》（系列）

开发商: FromSoftware | 发售年份: 1994 | 涉及平台: PS1, PS2, PSP, WIN

FromSoftware 早在凭借着“魂”系列一举彻底颠覆了 RPG 在行业内的表现形式之前，还只是一家办公软件开发商。直到公司成立的第 8 年，也就是 1994 年后，FS 社才开始转向游戏开发领域。他们的第一款游戏是在 PlayStation 发行的《国王密令》（系列），他们在这款动作 RPG 中的设计理念甚至被延续到了后来的《回声之夜》（Echo Night）乃至《只狼》（Sekiro）当中。

在此之前，家用主机上还从未出现过像《国王密令》这种表现形式的游戏。该作可以说是当时热门 PC 游戏《创世纪 地下世界》（Ultima Underworld）异父异母的日本兄弟，该系列，每款游戏都是完全3D的第一人称冒险游戏，主角将在没有任何指导的情况下进入一个充满敌意的世界，全凭玩家自己摸索试错。系列似乎热衷于在每作游戏中穿插一些黑色幽默的设计；每款游戏开始时，玩家都处于一个步步为营的场景中，但当你意识到自己当前处境之前，通常会有一个挥舞着剑的骷髅藏在门后杀死你——《黑暗之魂》（Dark Souls）的粉丝们可能会感同身受地会心一笑。游戏中每场战斗节奏都很缓慢且需谨慎应对，玩家必须时刻保持移动状态，随时准备出击。这让每次遭遇战都感觉像是一场决斗，尽管该系列受限于当时的虚拟摇杆技术，导致玩家需要按住手柄的肩键才能左右转向。该游戏引擎也限制了 BOSS 战的表现力，导致每场 BOSS 最后都会变成消耗战。

初代游戏（日本独占）发生在一个五层的地下城中，设定中约翰弗雷斯特（John Forester）为了寻找始终的父亲决定冒险深入其中。1995 年推出的《国王密令 2》（King’s Field II）进一步拓展了前作内容，故事中主角亚历山大（Alexander）前往梅拉尼特岛探险，而此处是一个充满恐怖和谜题的开放世界。《国王密令 3》（King’s Field III）的游戏体量更大，游戏中莱尔王子（Prince Lyle）需要穿越整片韦尔戴特（Verdite）大陆才能找到传说中的月光大剑（Moonlight Sword）。正是在本作中，系列一直以来使用的祖传引擎开始跟不上时代了，根本无法支持其韦尔戴特大陆的广阔世界。系列最后一款游戏是 PS2 平台上的《国王密令 4:古老都市》（King’s Field IV: The Ancient City），这款游戏使用了《永恒之戒》（Eternal Ring）的同款引擎。本作中，阿扎林的德维安王子的任务是把悲伤神像送回标题中的地下城中，并将其安置妥当。该作可谓是《国王密令》系列的巅峰水平，不仅画面引人注目，平衡良好，设计也很有趣。





虽然《国王密令》系列发行之处被嘲笑过时且粗制滥造，但随着“魂”系列的火爆，该系列的口碑便迎来了反转。

该系列还推出过许多衍生游戏，包括 PSP 上的《王国密令 特别版》（King’s Field extra），比起系列其他作品，该作与《巫术》（Wizardry）系列有着更多的相似元素。在这些游戏中有必要提一下《影之塔》（Shadow Tower），该系列游戏可以说是 PS1 和 PS2 上《王国密令》的精神续作。第一部讲述了故事的起源，雇佣兵鲁斯（Ruus）从狭窄而大气的高塔中冒险解救他的同胞。日本独占的《影之塔：深渊》（Shadow Tower Abyss）是一款野心勃勃，结合了科幻与洛氏恐怖题材的地牢爬行游戏，其拥有着大量的角色，并且有着可以瞄准敌人身体各部分攻击的系统。

其中最有趣的应该是《月光大剑：国王密令编辑器》（Sword of Moonlight: King’s Field Making Tool），这是一款面向 Windows 的关卡编辑软件，允许用户创建自己的《国王密令》游戏。这款游戏采用了初代游戏的高分辨率重制版作为素材模版，但由于软件的限制，玩家无法添加后来游戏中出现的更复杂的元素。

《无尽的恩典》（Evergrace）

开发商: FromSoftware | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS2

日本游戏开发商 FromSoftware 凭借着《恶魔之魂》（Demon’s Souls）和《黑暗之魂》（Dark Souls），成为了深受粉丝喜爱的游戏公司。然而在此之前的情况自然是不可同日而语。在他们取得突破性成就之前的几年里，许多 RPG 玩家中对 FromSoftware 有着是会为了赶新平台热度而让新作赶鸭子上架的共识。《无尽的恩典》（Evergrace）就是典型的例子，通过该作就不难看出这种印象是如何产生的。这款游戏在日本主机新世代主机发行后不到两个月就发布了，给人一种匆忙、草率的感觉。在两个可玩角色达利斯（Darius）和雪伦（Sharline）(每个角色都有不同的故事情节和战斗风格)之间做出选择后，玩家发现自己身处被诅咒的王国当中。

就游戏画面而言，《无尽的恩典》属于典型的 PS2 早期游戏风格。虽然 480i 的分辨率下游戏的贴图还算清晰，但菜单和许多物体的边缘显示会有明显的闪烁效果。令人颇感以外的是游戏中大地图呈现出一种温暖的秋季色彩，但角色和怪物动画感觉相当僵硬;战斗感觉上也与 FromSoftware 后期作品差之万里。



不过，即便这样，本作战斗战斗中还是有些比较有趣的设计。《无尽的恩典》为了展示 PS2 的模拟按键，在游戏中加入了一个额外的设置选项，会根据玩家按手柄按键的力度来决定角色攻击威力和对于耐力的消耗。另一个相对新颖的地方是装备能够改变玩家角色的外观;这也决定了玩家的属性。FS 社紧接着于 2001 年，分别在日本推出了《无尽的恩典 2》（Evergrace II），以及面向国际市场的前传《永恒国度》（Forever Kingdom）。



FromSoftware 在早期的 PlayStation 2 RPG 系列中尝试了一些不同的东西，尽管它并没有像《国王密令》（King’s Field）那样取得成功。

《永恒之戒》（Eternal Ring）

开发商: FromSoftware | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS2

虽然前文中的 2000 年日本发行《无尽的恩典》（Evergrace）仅与 PlayStation 2 首发间隔不到几周时间，但事实上他们的首款 PS2 游戏《永恒之戒》（Eternal Ring）是与主机几乎在同一天问世。玩家所扮演的该隐摩根（Cain Morgan）为了寻找传说中拥有强大力量的魔法戒指，冒险前往了所谓的“不归岛”（No Return）。与《国王密令》（King’s Field）相比，归功于游戏的中心环机制，这款游戏更加注重对于魔法的使用，而且武器的选择相当有限，紧张攻击往往都是最后补刀用的。因此凯恩的主要攻击手段便是利用魔法戒指。这些戒指是用基本戒指和不同质量的元素宝石制作而成的——所有这些都可以在岛上找到。这些精心制作的戒指有些会影响英雄的属性，有些会启用进攻或辅助招式，有些会提供被动效果。戒指系统非常复杂，对成功至关重要;角色总共有 10 个空栏来装备戒指，并故事玩家尝试不同的搭配方法。

在《国王密令》三部曲之后，FromSoftware 又尝试制作各种第一人称视角的动作 RPG。PS2 的机能为游戏带来了更流畅的帧率和更高的分辨率，但普遍乏味的设计并没有给游戏带来任何好处。与《无尽的恩典》一样，《永恒之戒》也支持 PS2



控制器的模拟移动和攻击按钮，但这一功能更像是噱头而实用性设计。整个游戏感觉相当僵硬，尤其是过场动画。FromSoftware 没有将他们的 PS2 的首发游戏定位《国王密令》系列是一项无比正确的决定。但这并不是说《永恒之戒》有多么的糟糕，不过就像许多早期发行的游戏一样，它给人的感觉就是匆忙和草率;它没有达到后来优秀的《国王密令 4》所提供的质量水平。



作为 PlayStation 2 最早的一批 RPG 之一，这款《国王密令》的近源作品显然是制作仓促。



《“魂”系列》（SoulsBorne）

开发商: FromSoftware | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PS3, X360, PS4, XB1, WIN, NSW

FromSoftware 早在 2009 年，便与索尼合作为 PS3 平台开发了《恶魔之魂》（Demon’s Souls），该作是他们先前长期经营的《国王密令》（King’s Field）系列之后，推出的一款第三人称的精神续作。索尼认为这款黑暗风格的动作 RPG 游戏最多只能吸引小众玩家，所以决定不在西方市场发行。可惜，他们大错特错了。

一直追求挑战的 RPG 粉丝们很快变注意到了《恶魔之魂》，这款游戏在网上获得了狂热的追捧，2009年10月，Atlus 选择帮助该作在美国正式发行，几个月后，万代南梦宫（Namco Bandai）紧随其后负责了欧版的发行。与当时追求电影化的动作游戏相比，《恶魔之魂》的难度可谓逆天，要求玩家以自 16 位机时代以来从未见过的方式完成更多任务。

2011 年，《恶魔之魂》的精神续作《黑暗之魂》（Dark Souls）同时登陆了 PS3 和 Xbox 360 平台。游戏中加入了多人模式和更多的碎片化剧情，游戏的线上模式从未真正停止运营。随后出现了多部续作、增强版以及《血源》（Bloodborne）这类的同源精神续作，后者的故事发生在受 H.P.洛夫克拉夫特（H.P. Lovecraft）启发的充满恐怖的环境中。这还不包括全球其他工作室对于这一类型玩法发起挑战的模仿者，进而衍生出“魂-like”这一绰号用于形容任何借用该系列机制玩法的游戏，无外乎必须重新访问你死亡的地方以重新获得丢失的货币这类机制。

截至本文撰写的 2020 年 5 月，仅《黑暗之魂》系列就在全球销售了 2700 多万套，而 FS 社自家尚未发行的续作《艾尔登法环》（Elden Ring），甚至邀请到了著名幻想作家乔治·R·R·马丁（George R.R. Martin）共同创作游戏的剧情和世界观。可以肯定地说，“魂”系列（英文语境中粉丝会将其通俗地称为“SoulsBorne”）已经成为了电子游戏业界必不可少的游戏形式。





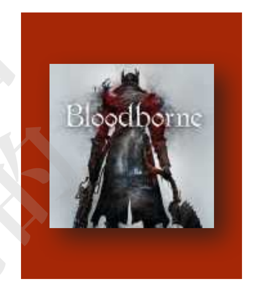
PlayStation 3 上最初的《恶魔之魂》获得了巨大成功，开创了硬核动作 RPG 这一子类型，并持续了 10 年之久。

曾经作为游戏导演参与过《装甲核心》（Armored Core）系列制作，同时也是公司现任总裁的宫崎英高，现在公认为“魂”系列开创者的他，奠定了这一系列动作 RPG 的五大核心原则：

1. 在摸索中学习： 就像先前的《国王密令》一样，“魂”系列一直鼓励玩家敢于探索并希望你在探索过程中遭遇挫折。一旦你离开了简短的教程区域，你就只能靠自己了。尽管这让“魂”系列光靠难度就能劝退一大波人，但游戏中的设计很少会让玩家决定有失公允——每种敌人都会清楚传达自身的行动模式，并且都有着对应的破绽；许多攻击可以在正确时机被弹反或格挡。与《国王密令》不同的是，游戏中角色死亡并不是回到最后的存档点，而是以暂时失去所有未使用的灵魂（是经验值同时也是货币）为代价，在就近的检查点（“篝火”）处重生。这点显然受到了“Rogue-likes”类游戏的启发，玩家需要跑尸（Corpse Run）返回去捡拾掉落的灵魂，不过如果你在这过程中再次死去，那么掉落的灵魂会彻底消失。虽然“魂”系列每作都有自动保存机制似的玩家的每项决定所造成的影响都是永久性的，但“捡尸”的设定还在向玩家暗示有些失败是可以接受的。











"魂"系列游戏就像它们的昵称一样，可能会让人望而生畏，但在某种程度上也让人感到满足，这是其他动作游戏所没有的。

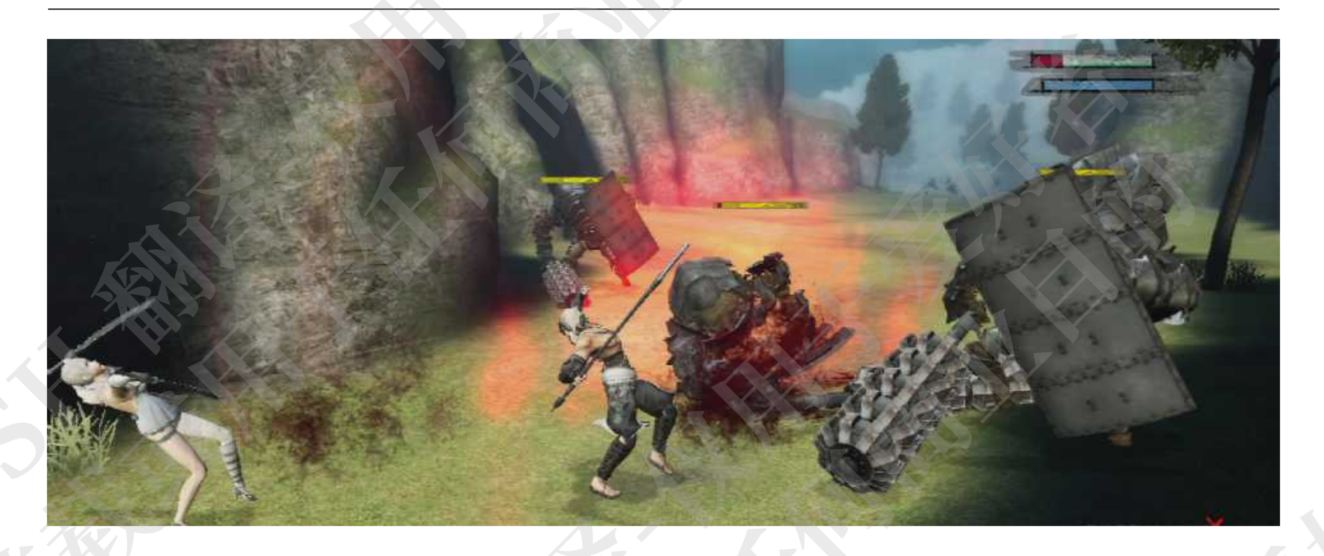
2. 碎片化剧情。“魂”系列的叙事方式通常是间接且模糊的。游戏世界的大框架就摆在那，不过你可能不知道你在这个世界中的角色。NPC 会给予你隐晦的故事线索，而更多带有启发性的细节设定则藏在道具和装备的描述当中。如果玩家能够利用这些碎片信息，他们就会把自己的定位变成了探索这个游戏世界的考古学家或侦探，并在他们通关之前尽可能拼凑出一副更完整的画面。游戏中任何事件都没有明确的定性，诱使玩家按照自己的意愿去解释一切。宫崎英高自己也表示，他渴望创造一款像《塞尔达传说》（Legend of Zelda）那样具有影响力的游戏，即玩家通过口口相传分享他们的知识，并试图共同解决谜团。从围绕“魂”系列涌现的众多论坛、维基和粉丝社区来看，他显然取得了成功。

3. 积极的联机奖励。除了 2019 年的《只狼》（Sekiro，这是另一款来自 FromSoftware 的动作游戏，该作的 RPG 元素比同类游戏少得多），“魂”系列的每作都鼓励玩家线上互动，他们可以在游戏中召唤自己的朋友或好心的陌生人来帮助他们对抗那些极富挑战性的 BOSS，或者他们可以选择被召唤来轮流帮助其他玩家。更不用说玩家间的 PVP 系统，在这个系统中，一个更淘气的玩家可以入侵另一个人的世界;无论谁杀了谁，都会得到一大笔奖金、吹嘘的权利，还可能会收到一个不太成熟的玩家发来的恶毒信息。

4. 永不言弃。从巨大，且攻击欲望极强的 BOSS，到它在狭窄的岩壁上的崎岖步道，“魂”系列真的很喜欢“刁难”玩家。不过根据第一条原则，“魂”系列并不会不给玩家“活路”。清理你的头脑，以冷静的决心面对你的敌人。也就是说，为了赢得战斗使用一切手段都不为过。除非你额外使用了外部的作弊软件，否则在“魂”系列中根本不存在“不公平”这回事。把敌人卡在门后，然后绕道去对付他们；从远处盲区攻击飞龙的尾巴；看视频教程或召唤其他玩家去了解如何打败 BOSS“百足恶魔”；或是找到合适的地方“刷魂”。如果你仍然发现自己在同一场战斗中绞尽脑汁，却没有任何进展，你通常可以去挑战另一个区域，然后再回来。或者你可以在这里停下游戏，睡一晚，第二天精神抖擞之后再重新玩。坚持下去，以你想要的方式玩游戏，不要被自己打败，“魂”系列将会给你带来令人满意的体验。

5. 多样化的装备。每一件武器、盾牌、盔甲或衣服，从帽子到靴子，不仅有自己的特点，而且有自己独特的外观。你觉得你穿什么修女服会特别迷人?试一试吧，它可能会有很高的抗毒能力。周围没有毒药?这也没关系——百变的穿搭是整个系列最吸引人的地方之一。有这么多的装备要找，有无数的服装组合可供选择。毕竟，当你入侵另一个玩家的世界时，你会想要展现出自己最好的一面。

一个经常被争论的问题是:“魂”系列是否可以被归类为JRPG?答案是肯定的。虽然每一款游戏都带有西方幻想的色彩，但它都是通过独特的东方视角来诠释的，并采用了在日本游戏中更常见的支线任务和碎片化叙事方法。《黑暗之魂》可能与《最终幻想》没什么共同之处，就像《最终幻想》与《巫术》没什么共同之处一样。FromSoft 从东西方汲取了不同的元素；尤其是史蒂夫·杰克逊的《格斗幻想》（Fighting Fantasy）游戏书，以及三浦健太郎的史诗漫画《剑风传奇》，来创造一些新颖而诱人的东西。



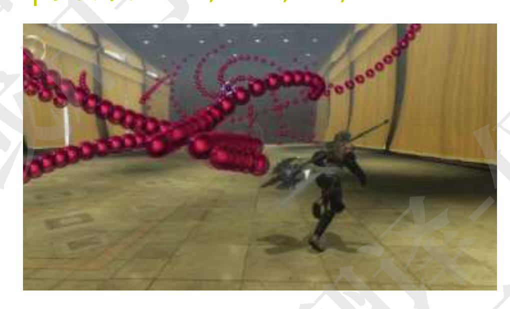
《尼尔》（Nier）

开发商: Square Enix/Cavia | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PS3, X360, PS4, WIN

在《尼尔》（Nier）游戏开场，本作主角（由玩家命名，但被粉丝亲切地称为“Papa Nier”）在一个现代城市里与如同阴影的怪物战斗。然后时间快进到 1300 年后，人类文明似乎经历了某种天启，回到了中世纪状态，尽管主角本人似乎没有改变。然而，他非常担心自己身患绝症的女儿约娜。当他寻找治愈她的方法时，他调查了周围世界的奥秘，它是如何形成的，以及他在其中扮演的角色。

这款动作 RPG 游戏的导演横尾太郎，他之前为 Square 开发过 PS2 上的动作游戏《龙背上的骑兵》（Drakengard）;大多数人都认为这是一款非常糟糕的游戏，但却拥有非常吸引人的故事情节。同理由 Cavia 开发的《尼尔》并没有那么糟糕，尽管它的优势并不在于它的视觉效果或游戏玩法。游戏的预算显然不是很充足，因为游戏大部分场景都相当的简陋(尽管有一些吸引人的艺术设计)，战斗虽然不糟糕，但相当粗糙且单调。中等水平的视觉效果与辉煌动人，伴随着虚构语言的华丽人声演唱的配乐形成鲜明对比。虽然游戏镜头视角大多数情况下都会停留到主角背后的位置，但它经常切换位置，提供俯视、等距甚至是侧视视角的行动和平台，使其具有动态感;其中一个部分甚至变成了一部视觉小说。Boss战斗也很有创意，有精心设计的子弹图案，感觉像是出自街机射击游戏。

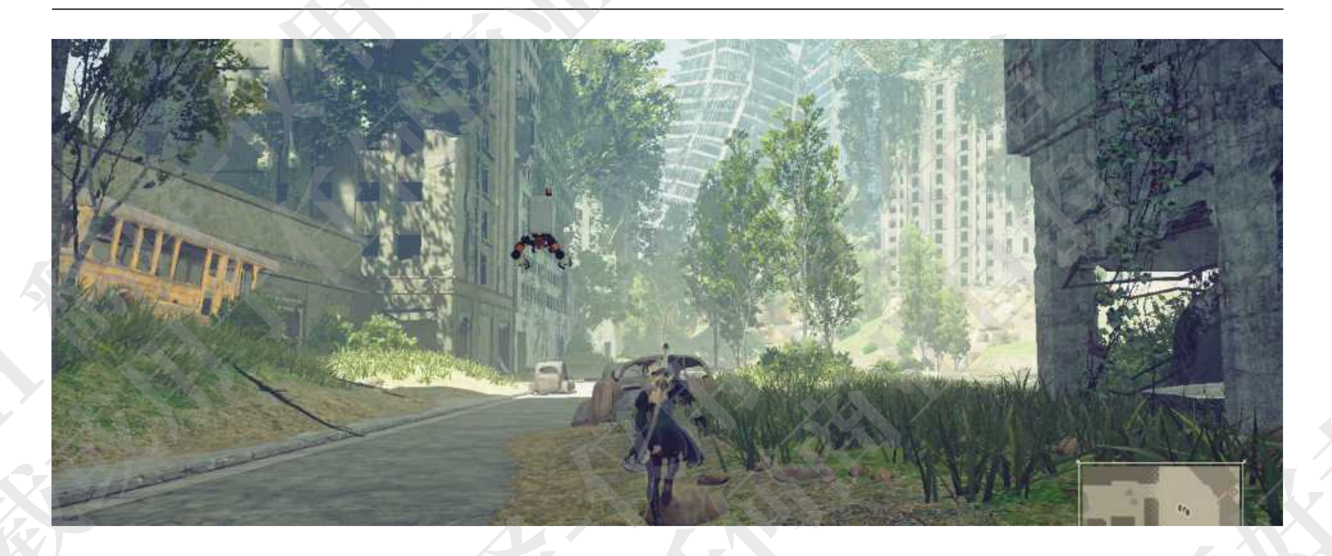
但《尼尔》真正吸引人的地方是它的故事，或者可以说更多是得益于角色设计。主角团中聚集了一群奇怪的家伙，像是一本具有充满智慧的且能说会道的魔法书；衣着暴露且满口脏话的少女“Kainé”；以及一个背负着不幸的命运，被诅咒变成了可怕的骷髅外貌的少年“埃米尔”（Emil）。出色的本土化和配音将这些角色变成了日本 RPG 中最令人难忘的角色，让玩家很容易对他们的挣扎产生共鸣。这款游戏旨在鼓励玩家多周目游玩，并以四种不同方式让故事达到高潮点。尽管游戏流程相当重复，后续周目流程中许多事件的转折要比一周目来的要快（流程前期的故事会被跳过），不过你通过一个新的视角来回顾先前的剧情，并彻底改变游戏的叙事结构。





虽然口碑一般，但不寻常的角色、精彩的故事和出色的本土化很快为《尼尔》赢得了许多JRPG粉丝的喜爱。

在日本，该作推出过两个带有不同主角的游戏版本——PS3 版的《尼尔：伪装者》（Nier Replicant），主角是一名青少年，“尤娜”（Yonah）在该作中是他的妹妹；而面向 Xbox 360 的《尼尔：完全形态》（Nier Gestalt），主角则变成了更为年长者的形象，两款游戏在这两个平台上同时发售。而后者的设定更多是为了迎合西方市场而为之的，开发者觉得他们更喜欢年长的主角，而现实证明他们是对的，毕竟 JRPG 中的主角更多是青少年。此外，《尼尔》是《最后生还者》（The Last of Us）和《战神 4》(God of War，2018)等一系列主题关于亲子关系的“老爹”游戏的前身。为了能让英语市场的玩家体验到《尼尔：伪装者》，他们于 2020 年宣布将要对其进行重制。



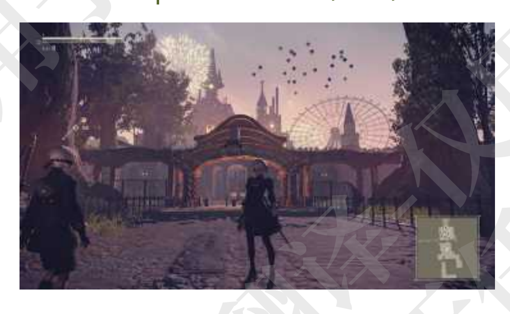
《尼尔：机械纪元》（Nier Automata）

开发商: Square Enix/PlatinumGames | 发售年份: 2017 | 涉及平台: PS4, XB1, WIN

《尼尔：机械纪元》（Nier Automata）发生在前作《尼尔》之后的许久之后。地球受到外星人的攻击，导致人类逃往月球。为了代替他们战斗并夺回地球，人类开发了一支名为“寄叶”（YoRHa）的仿生人部队，其成员定期前往地球表面，与外星人留下的机器人作战。主角 2B，至少游戏一开始的主角是她，是一位留在白色短发，身穿哥特式洛丽塔服装，手持一把利剑的“寄叶”部队人型兵器，；虽然她是坚忍的，没有感情的，但她有一个稍微乐观一点的男性搭档 9S。游戏的主要区域是一个被大自然改造的废墟城市，但也有一些其他值得注意的地方，尤其是一个令人毛骨悚然的游乐园。

这时候 Cavia 已经破产了，所以开发工作便交给了此前缔造了《猎天使魔女》（Bayonetta）系列以及《合金装备：崛起》（Metal Gear Rising）等动作游戏的白金工作室（PlatinumGames）。初代《尼尔》战斗方面还算不错，但这款续作在所有方面，尤其是视觉效果和帧率方面都要令人满意得多。然而，它仍然是一款面向 RPG 玩家的游戏，所以它的难度并不像纯动作游戏那么高。虽然默认武器是一把长剑，，但你也可以找到其他武器，比如漂浮在你肩膀上并发射子弹的无人机。角色也可以通过插入芯片来定制能力，。游戏中的动作仍然会经常变换视角，现在还会出现机器人跳上漂浮机甲的场景。

虽然游戏中的废弃机器人大都是敌对角色，但它们有一些奇怪的可爱之处，你确实会遇到一个只想和平共处的机器人聚落。游戏的主要主题之一是人工生命形式的独立进化，如机械生命体之间发展出在他们预设程序之外的情感关系。这甚至可以从寄叶总部偶尔微不足道的广播玩笑中听到，他们抱





第一款《尼尔》很难确定哪个主角在每个领域最具吸引力。它的续集创造了一个人人都喜欢的主角——一个满头白发、挥舞着剑的哥特式洛丽塔机器人。

怨在下达任务命令之间的办公室恋情。与《尼尔》一样，这款游戏也深入探讨了科幻文学中出现的主题，但这些主题在电子游戏中并不常见，这也是它们的特别之处。

在大多数方面，《机械纪元》相较前作可谓是全方面的升级，不过游戏的主角设计无论是独特性还是辨识度方面都要略逊于前作，无论多么引人注目，但远不及韦斯（Weiss）或 Kainé. 那样与众不同。这款游戏还采用了多结局结构，玩家首先扮演 2B，然后扮演 9S，他们的冒险经历基本相同，不过他也有能力通过小型迷你游戏破解机器人。然后故事继续，有更多的分支出现。你也可以触发各种各样的坏结局，有些非常简单，比如从你的芯片库中取出你的CPU，实际上是自杀。

虽然《尼尔:机械纪元》的问题让它沦为了邪典冷门的角色，但《尼尔:机械纪元》的组合效果却好得多，很快就取得了惊人的成功，销量突破 400 万部，催生了手机游戏《尼尔:转生》（Nier: Reincarnation），并引发了第一款游戏的重制。



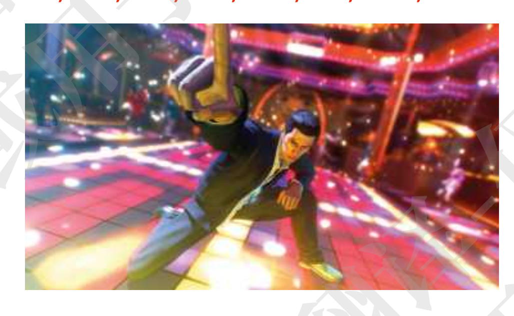
《如龙》（Yakuza）（系列）

开发商: SEGA | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2, PS3, PSP, PS4, WIN, IOS, AND, MOB

《如龙》（Yakuza，或者说是“Ryu ga Gotoku”）系列有着一个臭名昭著的诞生经历，该系列的负责人名越稔洋以离职威胁世嘉，除非他们允许他追求自己的想法，为成人创造一款更容易理解的游戏，探索游戏之前从未真正涉及的主题。最终的结果是每年发行一到两部游戏作品，并且每作都在日本本土大卖的游戏系列。《如龙》可谓是《莎木》（Shenmue）的精神续作，尽管该作牺牲了后者中有关时间限制与场景互动的设计，但其创造了更符合大众需求的娱乐体验，而且让游戏世界世界细节和复杂性与其前辈相当。

然后该系列经过了很长一段时间才在海外引起关注。PlayStation 2 上的初代游戏的英文版发布时，游戏中的英文配音十分奇怪，但市场营销似乎将其定位为日本版的《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto，尽管它不是。系列其余正传游戏的海外版都配有日文原版的配音和字幕，不过受到审核政策或版权等原因的影响，这些游戏或多或少都会进行删减——像是《如龙 3》删除了部分迷你小游戏，而《如龙 5》则干脆只能购买数字版。直到 PlayStation 4 上的《如龙 0》，系列在真正在西方市场获得了成功，这款游戏的市场营销成功地推销了其独特的幽默感。

系列以数字序号排列的正传主要讲述了主角，也就日本黑帮堂岛组的成员桐生一马的故事，游戏的主舞台大部分时间里都设定在日本东京的红灯区“歌舞伎一町”（原型就是现实中的歌舞伎町），而一马大多数时候也都是在帮助解决堂岛组的内乱。桐生一马的经过多年的深入讲述，展示了他的世界观和他的阅历，并探索了他生活的不同部分;就连前传《如龙 0》也都是在补完他是如何加入到堂岛组的故事。这款游戏有着其他游戏无法做到的真实感，过场动画有着大段精心编排的对话，

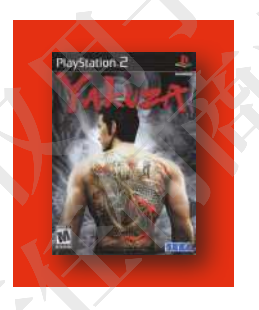


就连大多数角色的脸模也都来自现实中的日本演员。

而这点与游戏玩法中的恶搞精神形成了鲜明对比，其中的支线故事相当于你在 JRPG 中看到的可选支线任务。你可以帮助一个斗 S 了解另一个抖 M 男的喜好，或是给一个兼职的小型汽车轨道工人打气，告诉他仍然是处女并不可耻。以上只是《如龙 0》支线任务的冰山一角！

该系列一直在搞笑和严肃之间保持着很好的平衡，部分原因是这两个有着极大反差的元素，反倒可以展现主角们截然不同的一面。这也延伸到了战斗系统中，这是一款接街头格斗（beat-em-up）风格的动作格斗游戏，你可以在其中积攒气槽来释放更狂野的动作。再加上一些可以在街道上捡取或事先携带的武器，可以让角色达成一些更搞笑的战斗效果，比如用保龄球击倒一群暴徒，或者做一些残忍的事情，比如拔掉别人的牙齿。之后就没事了。即使在最初的 PS2 游戏中，暴力也非常夸张和卡通化。

这个系列可能不是传统意义上的“日本 RPG”，但它绝对受到了它们的启发。该系列的主



世嘉不知道如何在北美市场推广《如龙》，所以它最终被宣传为日本的《侠盗猎车手》。但事实并非如此，他们花了很长时间才成功地将其独特的魅力推销给英语世界玩家。







《如龙 0》是将该系列真正推向国际市场的一作，特别是因为它是一部前传，所以不熟悉其他游戏的玩家可以直接上手。





要 JRPG 元素一直是能够随着时间的推移升级你的角色，以解锁更多的动作、buff和更高的属性，以及一些额外的天赋——例如，喝醉会给你一个攻击能力 BUFF。后来的游戏甚至拥有适当的技能树，《如龙 0》在80年代的繁荣环境中从使用金钱的经验系统转变为打开树上的更多分支。你不仅可以装备武器，还可以装备配件和防御道具；《如龙 3》允许你装备多种武器，你可以通过按键进行切换。游戏中甚至还有随机战斗，不过游戏中战斗触发呈现为让街头混混找你麻烦，而不是让画面旋转或破裂。

游戏中可供玩家探索的周边区域全部是取材自日本现实对应场所的再创作，并且加入了抓娃娃机以及击球场消磨时间的小游戏，甚至还有完整的游戏厅，里面有真正的世嘉游戏，包括在其中一部以前律师作为主角的衍生游戏中，作为可玩游戏登场的街机版《VR 战士 5：最终决战》（Virtua Fighter 5 in Judgment）。这一系列游戏设计精妙之处在于，它会有效地阻止玩家在街头搞破坏，并让其全身心地沉浸在这个城市当中，而不是把它变成一个玩具盒子(尽管《如龙 6》开始偏离这一点，因为新作采用的“龙引擎”（Dragon Engine）更专注于物理效果，并且可以让玩家在探索中无缝过渡到战斗)。

系列还推出过两款历史题材的衍生作品，分别是发生在江户时代的《如龙：见参》以及明治时代的《如龙：维新》，不过这两款游戏都是日本独占游戏(尽管世嘉表示有兴趣翻译和移植《维新》)。游戏中的每名角色都是将正传中的角色形象换到了新场景和新身份进行再演绎，不过个别角色转换后的身份可能有点问题（比如桐生的养女遥在《见参》中的形象）。而游戏战斗也更倾向于剑戟格斗。

日本 PSP 独占的衍生游戏系列《如龙：黑豹》（Kurohyou），游戏主题变为了街头格斗，并且还成功改编成了电视剧，但系列第二款游戏的推出却宣告了该系列的结束。奇怪的是，该衍生系列的开

日本 PSP 独占的衍生游戏系列《如龙：黑豹》（Kurohyou），游戏主题变为了街头格斗，并且还成功改编成了电视剧，但系列第二款游戏的推出却宣告了该系列的结束。奇怪的是，该衍生系列的开发工作是由主要以《明星摔跤》（Def Jam）等摔跤游戏而闻名的 AKI 工作室负责的。另一方面，虽然在西方市场还很少见，但他们确实推出过一款名叫《如龙：终焉》（Yakuza: Dead Souls）的衍生游戏。这是一款基于枪械战斗的丧尸题材游戏，而这正是“如龙”组所不擅长的类型，不过受益于题材，《如龙 2》中已死去的角色在本作中得以“复活”。

PS2 时期的《如龙》早期作品被重制为《如龙 极》和《如龙 极 2》，除了使用后续作品中才有的系统外，重制版中还增加了一些细节，比如《如龙 极 2》中最终反派得以重新塑造，并且让在《如龙 0》中大放异彩的人气角色真岛吾朗，在本作中拥有了专属的额外章节。第二款游戏比第一款游戏更受欢迎，其中包含了一个奇怪的机制，即 BOSS 可以重新获得生命值和能量，更不用说在重复战斗后锁定战斗技能。他们还推出了一款改编自《北斗神拳》（A Fist of the North Star）的衍生游戏《人中北斗》，该作在获得《北斗神拳》的 IP 授权下，将其置入到《如龙》的玩法框架当中。除外为了宣传《如龙 7：光与暗的去向》（Ryu ga Gotoku 7: Hikari to Yami no Yukue）的新主角春日一番，系列还在 PC 和手机上推出了一个叫做《如龙 Online》的游戏。

这款《如龙》系列的最新作品标志着该系列历史上第一次做出重大改变。受《勇者斗恶龙》等游戏的启发，这款新游戏的玩法就像传统的回合制 JRPG,而主角春日一番正是一个以这种方式看待世界的超级怪咖。有种甚至会出现像是召唤一群小龙虾进攻的召唤招式。虽然该系列正在显著改变其基础机制，但其呈现和写作方式却一如既往地吸引人。有趣的是，开发者将如何把这些游戏设计成更传统的 JRPG，而不是迄今为止的实验性组合。

《屠龙战记》（Dragon Buster）

开发商: Namco | 发售年份: 1985 | 涉及平台: ARC, FC, PC88, PC98, MSX, X68

南梦宫（Namco）可谓是街机角色扮演游戏(1984 年的《龙之塔》- The Tower of Druaga)和横版卷轴平台游戏(1984 年的《吃豆人世界》- Pac-Land)的先驱。这两种类型在早期的动作 RPG《屠龙战记》（Dragon Buster）中发生了碰撞。作为英雄克洛维斯（Clovis），你必须要冒险穿过王国，探索洞穴，塔楼等区域，以拯救公主西莉亚（Celia）。

虽然当时电脑上确实流行着 Falcom 的《屠龙者》（Dragon Slayer）这样的动作 RPG，但这类游戏往往流程较长且缺少引导。相比之下《屠龙战记》作为一款街机游戏，设计玩法目的更简单直接，你只需要往前冲然后打败敌人即可。通常情况下，一旦你进入一个房间，你就会被困在里面，直到你打败敌人。然而，随着你深入游戏，关卡会变得更加复杂。每一层都会有一个大地图让你选择进入哪个关卡。与现代 RPG 相比，除了使用数字来表示生命值以及有着许多魔法咒语以及道具供玩家收集之外，本作的角色扮演元素可谓少之又少，但该作却是当时街机环境下第一批使用奇幻 RPG 元素的游戏之一。这也是第一款采用了二段跳的游戏。FC 移植版中增加了一些额外的道具，以及一个经验系统，当你的分数增加时，它会提高你的生命值。



《屠龙战记 2》（Dragon Buster II）是一款 FC 平台独占并且采用俯视视角的游戏；它也与前作有着完全不同的游戏风格。后来南梦宫后来又为 PlayStation 带来了他们在该平台上的处女作，同时也是《屠龙战记》系列的精神续作《龙之勇士》（Dragon Valor）。这是一款横向卷轴 3D 动作游戏，也带有一些轻微的 RPG 元素，让玩家可以使用金币购买道具和装备。



南梦宫经常玩自家经典老游戏的梗，像是在 PS2 和 3DS 平台的《深渊传说》（Tales of the Abyss）加入一款灵感来源于《屠龙战记》的小游戏。

《女武神传说》（The Legend of Valkyrie）

开发商: Namco | 发售年份: 1989 | 涉及平台: ARC, PCE, PS1

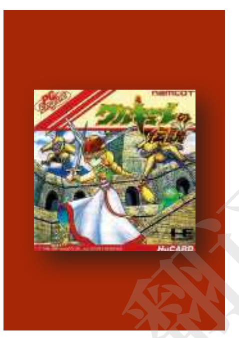
南梦宫的《女武神》系列最初的作品《女武神的冒险》（Valkyrie no Bouken）是一款面向 FC 平台，难到令人崩溃的动作 RPG 游戏，不过他们后来在街机平台上推出了一款经过彻底修改的续作《女武神传说》（The Legend of Valkyrie）。本作中玩家将再一次操控着女武神，从天堂下到人间保护人类免受邪恶的侵害，而这一次游戏的反派是一名叫做“卡穆佐”（Kamooz）的邪恶魔法师。这款游戏的玩法类型已经变成了《魔鬼司令》（Commando）或《怒》（Ikari Warriors）那样的强制卷轴设计游戏，不过带有更明亮、更奇幻的色彩。

尽管玩法重心发生了转移，但它仍然保留了一些核心 RPG 元素，在某种程度上，它有点像世嘉（SEGA）早期游戏《神奇小子》（Wonder Boy）。被打败的敌人会掉落金币，玩家可以用这些金币从店主那里购买额外的武器。玩家在游戏中也可以使用一些魔法咒语，尽管它们不会直接提供给你，并且通常需要一些额外的探索或任务才能找到。不过这毕竟是一款线性游戏，所以如果你错过了什么，它就会消失，除非你重新开始游戏。游戏最多支持双人游玩，让玩家们能够扮演女武神和她的朋友仙卓（Xandra），后者后来在 SNES 上



也有一款属于自己的动作游戏，在日本被称作《仙卓大冒险》（Xandra no Daibouken），在欧洲被称为《Whirlo》。

《女武神大冒险》，至少是原版是当时南梦宫众多从未走出日本的街机游戏之一。PCE 移植版中扩展了一些像是职业系统等元素，但画面效果不尽如人意。该有游戏最终于 1997 被收录进 PlayStation 游戏《南梦宫经典合集 Vol. 5》（Namco Museum Vol. 5）中并推出了英文版。



女武神是南梦宫最受欢迎的复古角色之一，经常出现在像《交叉领域计划》（Project X Zone）这样的联动游戏当中，哪怕角色所属的原系列只有几款游戏而已。

《卡达叙传说》（Cadash）

开发商: Taito | 发售年份: 1989 | 涉及平台: ARC, GEN, TG16

雅达利 1985年 的经典街机游戏《圣铠传说》（Gauntlet）让四名玩家各自从四种角色类型中选择一种，并让他们执行杀死大量坏人的任务。从最纯粹的意义上来说，它并不是一款电子 RPG 游戏，至少与电脑游戏《创世纪》（Ultima）或《巫术》（Wizardry）相比是如此，但它却拥有与桌面 RPG 相同的元素以及相同的社交类玩法，让你能与一些好友聚集在一起进行冒险。

同样的游戏理念在Taito的街机游戏《卡达叙传说》（Cadash）也能中看到，尽管那时主机 RPG 的影响力要更大。与《圣铠传说》一样，你可以从战士、牧师、忍者和魔术师四个职业当中供选择一个进行扮演，在中世纪的背景下前去解救公主。它实际上有点类似在其发售几年前的另一款 Taito 游戏《拉斯坦传奇》（Rastan），只是多了点 RPG 元素，并使用了网络机柜以此最多支持四名玩家游玩。游戏中如果你站着不动一会儿，就会弹出一个状态窗口，显示你的状态。杀死足够多的敌人时，你就会升级并提升角色的属性；在每关之间你可以访问城镇，在那里购买新装备或存储治疗道具。作为一款街机游戏，它基本上是线性的，尽管后面的一些关卡变得更复杂，甚至有时间限制，以防止太过拖延。





很难说这款街机游戏有多受欢迎，但《卡达叙传说》可能是因为当时在 16 位主机上有过两款移植版从而获得了更高的曝光率——其中一个版本是 TurboGrafx-16 版，玩法依旧但关卡找到了本地化厂商 Working Designs 的修改而变得简单，另一个 Genesis 版，更忠于原版游戏，但将原本的四哥职业缩减为两个。由于机能限制，这两款游戏都只支持两名玩家，而不是四名。

尽管游戏强调叙述——游戏中有 NPC 可以交谈，有城镇可以参观——但 Taito 并不擅长英语，所以《卡达叙传说》的某些街机版本的英文文本相当简单。

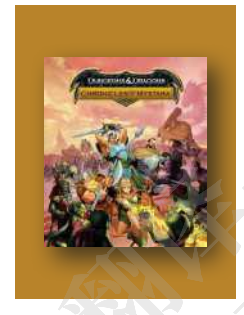
《龙与地下城》（Dungeons and Dragons）

开发商: Capcom | 发售年份: 1994 | 涉及平台: ARC, SAT, PS3, X360, WIN, WIIU

Capcom 曾开发过了许多类似于《卡达叙传说》（Cadash）的 RPG 类街机游戏，如让玩家可以在四名角色中选一个进行扮演，然后前去挑战一座巨大的高塔的《魔法剑》（Magic Sword），以及《龙王》（King of Dragons）这款精神续作，该作运用了流行的横版清关游戏风格对玩法进行了变革。他们很明显是想要制作一款《龙与地下城》游戏，而他们最终如愿获得了开发两款改编游戏的机会，而这两款游戏便是《龙与地下城：毁灭之塔》（Tower of Doom）以及《龙与地下城：暗黑秘影》（Shadow over Mystara）。

在一开始，你需要选择你要扮演的角色，为他们命名，并开始冒险。游戏中你获得的不再是分数，而是经验值，当你的最大生命值足够高时，经验值会增加。你有一个背包库存用于保管你的各种道具以及法术，尽管其中部分是治疗道具，但大部分都是像可以投掷的斧头或油弹这种攻击道具。游戏每关不同的位置会会出现商店，所以你可以使用收集到的金币去购买更多道具。故事是以第二人称写成的，你会遇到各种各样的 NPC，他们可能会乞求你的帮助。游戏中存在分支路径，根据你的回答将你送到不同的关卡。你还会遇到龙与地下城怪物中的经典怪物，比如枭熊和眼魔。《毁灭之塔》中提供了战士、精灵、牧师和矮人四种角色，到了《暗黑秘影》中又增加了盗贼和法师两种职业。





这些游戏都被移植到了日本的土星上，不过 2013 年发行游戏合集的《龙与地下城：暗影历代记》（Chronicles of Mystara）不仅面向多个平台发售，而且还推出了国际版。参与了系列美术设计的美工神谷盛治后来创建了“香草社”（Vanillaware）并于 2013 年推出了精神续作《龙之皇冠》（Dragon’s Crown），这款画风极其华丽的街机游戏采用了类似的奇幻设定和 RPG 元素。

考虑到这些游戏的丰富细节，难怪《龙与地下城》被认为是Capcom最好的横版清关游戏之一。

《高尔维流斯：毁灭之谷》（Golvellius: Valley of Doom）

开发商: Compile | 发售年份: 1987 | 涉及平台: MSX, MSX2, SMS

《高尔维流斯：毁灭之谷》（Golvellius: Valley of Doom）是《塞尔达传说》（Legend of Zelda）之后早期动作冒险游戏浪潮中的一员，也是其中的佼佼者。玩家将扮演绿发主角凯勒瑟斯（Kelesis）探索毁灭之谷（Valley of Doom），从游戏标题的魔王高尔维流斯手中拯救公主。它比《塞尔达传说》更加线性化，有7个独立的区域，你需要找到并击败每个 BOSS，然后才能进入下一个。每个区域都有一个通常需要通过击败足够的敌人或击中正确的方块来触发的隐藏洞穴，玩家可以在里面发现商店或更好的东西。

与《塞尔达传说》中建立在谜题的迷宫相比，《高尔维流斯：毁灭之谷》更具街机风格，关卡在横版卷轴以及强制卷轴间来回切换。可问题是，这两种类型的区域都有死胡同，如果你陷入其中，你就需要重新开始整个关卡。好在每关流程都不是很长，所以这不是一个大问题。当你在游戏中前进时，你会得到可以在水面上行走的靴子，然后基本上可以在所有其他类型的地形上行走。不过，当你经过海洋和森林之类的场景时，该道具的表现形式更像是一个小 BUG。



这款由 Compile 程序员藤岛悟志（Satoshi Fujishima）开发的游戏最开始登陆的是 MSX 平台。后来又为 SEGA Master 主机开发了另一版，不仅改进了画面并且重新设计了关卡。该作由于发行了国际版，因此是系列中知名度最高的一版。第三个版本是登陆了 MSX2 平台的《真高尔维流斯》（Shin Golvellius），该作再次重新设计了关卡。虽然该系列从未推出过真正意义上的续作，但其推出过一款以食物为主题的搞笑风格衍生游戏《超级厨师》（Super Cooks），并被收录在 Compile 旗下的磁盘站（Disk Station）的每月精选集中。



《高尔维流斯：毁灭之谷》和《伊苏：失落的古代王国》（**Ys: Vanished Omens**）都是 **SEGA Master System** 主机上最早挑战 **NES** 上的《塞尔达传说》的两款游戏。而本作则是这两款游戏中相对出色的。

《嘉蒂外传》（The Guardian Legend）

开发商: Compile | 发售年份: 1988 | 涉及平台: NES

Compile 这家公司在其短暂的 15 年经营生涯中相当的高产，除了《噗呦噗呦》（Puyo Puyo），他们还推出过《银河号》（Zanac）、《威力出击》（Power Strike）以及《穆莎》（MUSHA）等知名射击游戏。《嘉蒂外传》（The Guardian Legend）基本上是将他们旗下的一款射击游戏缝合上了《塞尔达传说》的玩法。你控制着一个名为 System DP 的变形战斗机器人，目标是潜入 Naju 这样一颗直奔地球而来的星球，并且为了摧毁它必须要引爆迷宫里的十枚炸药。游戏探索部分有点像该公司早期的动作RPG 《高尔维流斯：毁灭之谷》（Golvellius: Valley of Doom），玩家需要在迷宫中遍寻每个过道来收集武器。在本作中以竖版射击游戏为核心设计的关卡中 System DP 可以变身成一艘宇宙飞船。游戏中有 12 种武器，大多数是远程弹药，无论你游戏中哪个关卡中，它们的作用都是一样的。此外主角还有一个血条，这对于一款射击游戏来说很不寻常，不过角色在被游戏某些攻击命中后还是会一击毙命，因此游戏难度还是很高的。通过增加你的分数，也就是游戏中的经验值，可以让你升级血量。你还需要找到芯片，以便为你的武器库提供动力。



游戏的地图相当大，也有着大量的射击环节，不过考虑的游戏只有 128 kb的 ROM 大小，游戏中显然存在着大量的重复利用素材。但游戏中有太多值得探索的地方，其核心设定也非常吸引人，所以它的优点很容易压倒缺点，创造了NES上最吸引人的经典作品之一。在日本，这款游戏被称为《Guardic Gaiden》，是早期 MSX 游戏《Guardic》的衍生游戏，尽管它与《Guardic》没有什么关系。



FC 版的游戏封面是由著名科幻插画师加藤直之负责，而海外版就没这个待遇了。

《比夫与五恶魔》（Borfes to 5-nin no Akuma）

开发商: XtalSoft | 发售年份: 1987 | 涉及平台: MSX

《比夫与五恶魔》（Borfes to 5-nin no Akuma）的主角是一名梦想成为真正的法术的魔法学徒。游戏显然从《塞尔达传说》（Legend of Zelda）中汲取了许多灵感，不过也只是借鉴了基本框架，但细节却完全不同。游戏中当然有地下城，但除了寻找打开每扇门的岩石机关外，谜题很少。相反，这些洞穴就像隧道一样，连接着一个巨大的世界，游戏地图分为森林、沙漠和冻土三片大陆，冻土大陆正是奈奎斯城堡（Nyquis Castle）的所在地，在那里你将面对伟大的巫师恶魔奈金•艾奇斯（Naikin Aikis.）。

顺便说一句，标题中提到的五个恶魔中有四个实际上是友方角色。在你的冒险过程中，他们会加入你的队伍中你可以在任何时候召唤和控制他们-他们甚至会弹出很酷的小动画。除了不同的能力，他们也有你需要的技能。比夫还可以使用各种武器和魔法，除了抢夺金币，还可以获得经验值来增加生命值。

本作由广井王子设计，他也是 XtalSoft 《天外魔境》（Mugen no Shinzou）的缔造者，并最终成为了《露娜》（Lunar）系列的掌门人。虽然他的角色扮演游戏很少是原创的，但它们都非常了解类型的设计要领，并且能从汲取其他游戏的精华部分加以利用，从而产生巨大的效果。这款游戏只能在 MSX 电脑上使用 ROM 格式游玩，因此本作即便是日本 RPG 粉丝圈中也鲜为人知。





虽然不是特别出名，但《比夫与五恶魔》是一个相当不错的“类塞尔达”游戏。

《席尔瓦那》（Silviana）

开发商: Pack-In-Video | 发售年份: 1988 | 涉及平台: FDS, MSX2

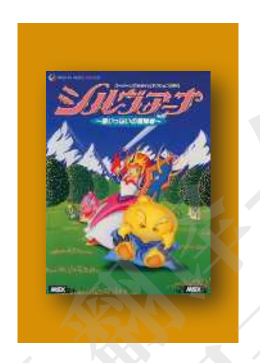
由 Pack-In-Video 开发的《席尔瓦那》（Silviana）是一款类似于《梦幻仙境》（Hydlide）的动作 RPG。这一次，你将扮演一个年轻女孩，通过集齐八件宝物来为她生病的母亲寻找治疗方法。

和《梦幻仙境》一样，本作中没有攻击按键，所以攻击方式表现为撞击敌人，然后在轮流攻击中根据敌我双方能力值决胜负。游戏中也没有经验值设定，，不过你可以购买升级的剑和盾，并找到可以增加生命值的心。在游戏的早期，你能在商店买到大量面包，通过大快朵颐来恢复生命值。就像那个时代的许多游戏一样，玩家需要花大量时间去刷敌人，获得金币，然后返回城镇去治疗自己并补充治疗道具。到了游戏后期你会获得通过静止不动来恢复生命值的能力，这大大提高了游戏节奏。您还可以在几乎任何地方创建临时存档，尽可能减少了挫败感。

游戏中有许多的地下城以及 BOSS 战，但它们不过是一些简陋且几乎没有任何变化的迷宫罢了。在游戏流程过半时，你会进入一个早于《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）出现的黑暗镜像世界，不过这似乎是为了减少开发人员设计压力的行为。总的来说，该作比其他像是《童话森林》（Marchen Veil）或《梦幻仙境》这类 FC 上的 ARPG 要好，但它太简单了，没有持久的吸引力。

Pack-In-Video 在 FC 磁碟机版发售一年后，又在 MSX2 发行了本作。该版本中加入了一个介绍游戏的开场动画，以及游戏中可爱的女主角的更多插图。





这款游戏的角色也出现在 East Technology 于 1991 年推出的类炸弹人的街机游戏《莎菲娜》（Selfeena）中，这款游戏的设计师与《席尔瓦那》是同一人。

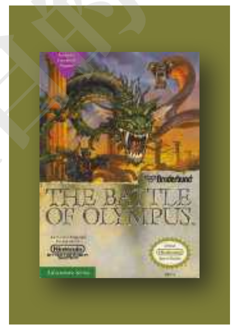
《奥林匹斯之战》（The Battle of Olympus）

开发商: Infinity | 发售年份: 1988 | 涉及平台: NES, GB

《奥林匹斯之战》（The Battle of Olympus）中，你扮演俄耳甫斯（Orpheus）进入地下世界拯救他的爱人海伦（Helene）。在那个时代，希腊神话题材的游戏并不多见——当然，任天堂的《光之神话》（Kid Icarus）便是其中之一，但这款游戏在其主题上改编的更随意，不过《奥林匹斯之战》至少试图贴近神话。在你的冒险中，当你穿越希腊时，你会遇到各种各样的神，并最终面对哈迪斯。

《奥林匹斯之战》的玩法灵感很大程度上源于《塞尔达传说 2》，只是从画面观感来说是这样的。主角俄耳甫斯从游戏中的像素立绘看起来就像是去掉精灵耳的林克，而且各个方面，比如房子的内部，二者也几乎是相同的。甚至在最后的战斗中，你也会像这款任天堂的游戏一样与自己的影子战斗，不过实机游玩中能明显感受到玩法存在的不同。所以这款游戏并非是一比一的照搬，而且本作中没有俯视视角的大地图，整个游戏都是从侧面视角呈现的。事实证明这有点麻烦，因为你需要执行记录各区域及出入口的位置。游戏中也没有经验值系统，但玩家可以找到橄榄和蝾螈皮来购买新装备。





《塞尔达传说 2也因其难度而闻名，但《奥林匹斯之战》在这方面上要青出于蓝而胜于蓝。希腊传说中的俄耳甫斯是一个诗人而不是战士，这一点在游戏中得到了忠实的体现，所以他在战斗中表现得非常糟糕。你遇到的第一个敌人是弹跳的粘液怪，不过这个时候你的棍棒很难击中它。后来获得了远程武器会轻松一些，但也好不到哪去。如果你能忍受挫败感，这款游戏还不错，但需要很大的耐心。

Brøderbund 将许多早期动作 **RPG** 带到北美，包括《嘉蒂外传》（**The Guardian Legend**）和《巫师的遗产》（**Legacy of the Wizard**）。

《女武神的冒险》（Valkyrie no Bouken）

开发商: Namco | 发售年份: 1986 | 涉及平台: FC

《女武神的冒险》（Valkyrie no Bouken）是一款 Namco 早期涉足动作 RPG 开发领域的作品之一。故事发生在一个被黑暗魔王佐纳（Zouna）占领的神奇国度（Marvel Land）。上天想要纠正错误，所以女武神瓦尔基里被派下来拯救苍生。

在一开始，你选择一个星座符号以及血型，这会影响你的力量，魔法和经验增长速度。游戏中没有真正的指导，但最终你需要寻找各种装备来帮助你找到并拿下大魔王。游戏世界被分割成几个大陆，玩家可以通过使用传送方块、乘坐船只(你可以在背包中携带它)或骑着鲸鱼到达大多数大陆。

游戏中存在着许多的重大问题，有些是 80 年代中期 RPG 中普遍存在的，但也有一些是这款游戏独有的。游戏中会半定期刷新敌人，致使你的角色几乎总是被包抄消灭。游戏战斗设计也让人大跌眼镜，角色的宝剑攻击范围小的可怜，而且魔法也很有限。你可以通过刷任务获得金币和经验值，但在你获得更强大的装备之前，这似乎并没有多大区别。最让人恼火的部分是当你需要反复击败名为 Xandras 的精英怪人，直到他们随机掉落你需要的道具。如果你丢了那件东西，你需要再重复一遍上述步骤。





这个是一款相当劝退且讨人厌的游戏，但南梦宫在 1989 年的动作街机游戏《女武神传说》（Valkyrie no Densetsu）中重新呈现了这个角色。1999 年，南梦宫以续作的规格重新制作了《女武神的冒险》并收录在 PlayStation 上的《南梦宫经典合集 Vol. 2》（Namco Anthology Vol. 2）中。

由于《迷宫塔》（**The Tower of Druaga**）中女主的人气之高以至于 **Namco** 创造了许多以女性为主角的游戏，包括这款游戏中的女武神瓦尔基里

《沙那多》（Faxanadu）

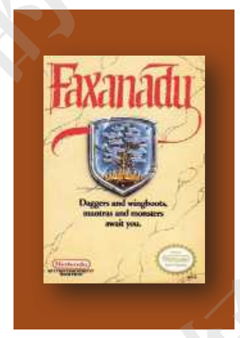
开发商: Hudson | 发售年份: 1987 | 涉及平台: NES

Falcom 与 Hudson 签订协议，决定将其热门 PC 游戏《迷城国度》（Xanadu）移植到 Famicom 上。然而，然而，最终结果却是一款与最初构想完全不同的游戏——《沙那多》（Faxanadu，Famicom + Xanadu），游戏中你将扮演一位荣归故里的冒险家，回来时却发现此处已经是一片废墟。附近的世界树也遭到了摧毁，而你是唯一能拯救它的勇士。

当任天堂在西方发行《沙那多》时，它被定位为《塞尔达传说》系列的后续作品，并在封面上添加了一个盾牌表明身份。的确，它在很多方面与《塞尔达传说 2》相似，毕竟它就是一款横版卷轴视角的动作 RPG 游戏，玩家必须探索城镇，杀死敌人以获得金币和经验，并找到破解障碍的道具。然而，游戏中没有地图或任何随机战斗。前期由于角色武器攻击距离过短，导致游戏战斗非常憋屈，不过你最终会得到更好的武器，以及从远处攻击的魔法咒语。角色的外观会根据装备的不同而发生改变，这在那个年代的 RPG 中可谓是一项相当新奇的设定。游戏中没有游戏存储设计，只能通过密码，也就是游戏所谓的咒文来记录当前进度。



虽然游戏中关卡偶尔会带有一些探索要素，但你很少会迷路。考虑到游戏过度的棕色配色方案，它的图像并不吸引人，但很少有游戏完全发生在一棵巨大的树上。总的来说，它算不得《塞尔达传说》系列的平替，但它肯定是一款更适合8位主机市场的游戏，而不是晦涩的《迷城国度》。Falcom 后来在 FC 上推出了《巫师之遗产》（Legacy of the Wizard），这款游戏在理念上更接近《迷城国度》。



据报道，Hudson 并没有获得《迷城国度》的源代码，由于时间和技术的限制，他们选择创造自己的游戏而不是移植它。

《法利亚：神秘世界》（Faria）

开发商: Game Arts | 发售年份: 1989 | 涉及平台: NES

在《法利亚:神秘世界》（Faria），你将控制一名不知名的女战士去拯救王国的公主。这款游戏的大部分内容都与《勇者斗恶龙》类似，游戏中有一个大地图供你来探索，不过触发战斗后，画面会缩放并切换到一个类似《塞尔达传说》那样采用即时动作玩法的战斗画面中。除了你的剑，你还可以找到魔法，以及装备弓和箭。不过敌人的行动规律很不稳定，而且战斗设计非常粗糙。这并不是很有趣，但为了获得经验值和金币，你不得不经常这么做。。

游戏其他方面也是相当劝退。在某一时刻，你会遇到隐身的怪物，除外你找到了可以识破它的眼镜道具，否则基本上不可能将其杀死。你可以逃跑，但也可能在这个过程中失去金币和装备。游戏中有各种各样的高塔需要玩家前去攻略，不过它们的布局都非常复杂，不仅经常会让你兜圈子，还设有隐藏墙壁。你也可以探索地图上的洞穴，不过由于没有手电筒，里面只会是漆黑一片，而且即便有了手电筒，你的电池也是有限的。



这是一款及其硬核的游戏，所有这些恼人的因素加在一起会让玩家产生不愉快的体验，但它确实有一些可取之处。这是 Game Arts 的一款早期 RPG，游戏制作人宫路洋一后来参与了《格兰蒂亚》（Grandia）系列的开发工作。游戏设计极富幽默感，视觉效果也非常丰富多彩，尤其是由漫画家三方一哉（Yoshitoh Asari）设计的 NPC 立绘。这也是 FC上为数不多的推出英文本地化的动作 RPG之一。也不知道该哭还是该笑……



《法利亚:神秘世界》的美版封面故意隐去了主角是女性的这个事实。

《魔神英雄传外传》（Mashin Eiyuuden Wataru Gaiden）

开发商: Westone | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC

《魔神英雄传》是一个流行与上世纪 80 年代末，涉及了漫画和动画等多个领域的 ACG 系列，故事主角小渡是一个操控着小型机甲战斗的少年。美国玩家可能更熟悉该系列 PCE 上的改编游戏《斗士机甲》（Keith Courage in Alpha Zones），这是一款面向国际市场的 TurboGrafx-16 游戏，同时也是该系列中最平庸的一款。系列几年后又在 Famicom 上推出了一款 RPG 衍生游戏，虽然游戏剧情与小渡在动画中的故事有所交集，但这是一个哇暖原创的故事。由于游戏中小渡（动画主角：战部渡）遭到了绑架，所以你实际控制的也并不是他；相反，你可以控制另一个角色，你可以给他起名字，然后可以驾驶小渡的龙神丸前去营救他

游戏的冒险设计类似于《勇者斗恶龙》，采用了随机的遇敌方式，不过本作战斗场景更像是《塞尔达传说 2》那样呈现以侧面视角。这款游戏最有趣的地方在于它的开发公司是曾以《神奇男孩》（Wonder Boy）和《怪物世界》（Monster World）而闻名的 Westone。本作战斗中的诸多演出形式，如物理效果、音效、敌人被你的剑击中时露出的搞笑的夸张表情，几乎与《神奇男孩》等游戏几乎如出一辙，，所以这些游戏的粉丝可能会从中得到乐趣。你的剑的射程很短，魔法法术虽然有用，但受到MP的限制。虽然你可以刷任务，装备道具，骑上新的魔神机甲，不过在战斗成败还是在于你所掌握的技能。但本作的动作设计要比该公司之前的《死人战争》（War of the Dead）等游戏都要好，这让它成为了一部有趣的 Cult 经典。





这款授权游戏实际上是由 Westone 制作的，所以它与他们的《怪物世界》系列游戏有一些相似之处。

《天神之剑》（Crystalis）

开发商: SNK | 发售年份: 1990 | 涉及平台: NES, GBC

1997 年，核灾难笼罩了整个世界。多年过去了，一个藏在洞穴里的年轻人从低温睡眠中醒来;他还不知道，他注定要从邪恶的龙帝（Emperor Draygon）手中拯救这个世界。

NES 上在上世纪 80 年代中后期发行的大多数动作 RPG 都或多或少从《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）或《梦幻仙境》（Hydlide）中汲取了元素和灵感。然而，《天神之剑》（Crystalis）给人的感觉更独特、更现代，并且成为了后来在 SFC（NES）发行的同类型 16 位游戏的灵感来源。与之前的游戏相比，因为主角可以快速移动，而且可以朝任何方向移动，而不仅仅是四个方向，所以该人的感觉动作更快，也不那么笨拙。事实上，这款游戏更加注重战斗，而且与大多数类“塞尔达传说”游戏不同的是，玩家在击杀敌人时可以获得经验值并升级。你可以通过给武器蓄能发生剑气，最终你会得到带有不同魔法的元素剑（包括标题中的天神之剑）。某些敌人只会受到某些类型的攻击，所以你需要定期切换到菜单中去更换装备。



结合后启示录的末日世界，这对于 NES RPG 来说是一个不寻常的背景，使得这款游戏脱颖而出。这在 SNK 旗下游戏中也是独一份的存在，毕竟 SNK 当时的主营业务是街机游戏领域，而且这款游戏中也没有出现像是雅典娜或来自《拳皇》等 SNK 经典游戏的角色。因此该作也没有推出续作，不过任天堂后来在 GBC 掌机上推出了该作的移植版。不过该版本中配乐要差上不少，而为了迎合青少年群体而改变了游戏故事。



在日本，《Crystalis》以更具戏剧性的名字《God Slayer》而闻名。

《战斧英雄》（Golden Axe Warrior）

开发商: SEGA | 发售年份: 1991 |涉及平台: SMS

如果说 Master System 主机上的《天神之剑》（Golvellius）是一款“类塞尔达传说”游戏的话，那么 1991 年的《战斧英雄》（Golden Axe Warrior）是彻头彻尾抄袭了这款任天堂的传奇游戏。这一次他们将这类玩法与世嘉灵感来自于《蛮王柯南》的横版清关街机游戏《战斧》（Golden Axe）系列非常松散地结合在一起。在《战斧英雄》中，你作为无名英雄的目标是通过寻找传说中的战斧击败邪恶的亡蝰领主（Death Adder），从而拯救王国。不过，除了一些对应的名字和熟悉的敌人外，这款游戏很难与原版联系在起来。

本作与初代《塞尔达传说》非常相似，包括世界结构和 9 个地下城，每个地下城都有自己的简单谜题和 BOSS 战。音乐不太好，敌人的设计也不那么独特。然而，这款游戏更进了一步，提供了可以与 NPC 聊天或购买物品的城镇，具有四种攻击类型的魔法系统，以及更大的武器和盔甲库。你甚至可以让船在几乎任何水域上航行。所以虽然这确实是一个无耻的剽窃，但比起初代《塞尔达传说》来说，它确实是一个重大的进步，如果任天堂能做一个合适的续作，而不是离经叛道的《塞尔达传说



2：林克的冒险》的话，这对他们来说绝对是小菜一碟。

世嘉也为 Game Gear 掌机发行了一款类似的游戏《蛮王》（Ax Battler）。该作同样采用了 RPG 玩法，你可以在其中探索俯视地图，并从横向卷轴的角度进行随机战斗。你在游戏过程中会学到一些特殊的招式，魔法药水也可以作为货币使用，但这更像是一款使用 RPG 框架的动作游戏。



作为一款 Master System 平台后期游戏，这款游戏并没有在日本发行，而是在 PAL 地区发行，但在北美出货量有限，因此这让它成为了收藏者的收藏品。

《天位骑士》（Grand Master）

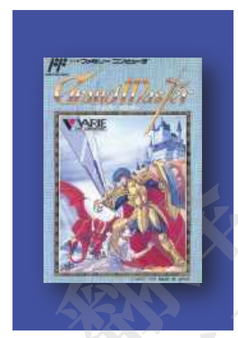
开发商: Soft Machine | 发售年份: 1991 | 涉及平台: FC

《天位骑士》（Grand Master）由 Soft Machine 开发，Varie 发行的一款“类洛克人”的动作 RPG 游戏。你控制一个名叫罗迪（Rody）的战士，他必须从邪恶的领主但丁手中拯救塞蕾娜（Serena）公主。当你开始游戏时，你可以从洞穴、高塔、城堡、冰窟以及金字塔等五个不同的关卡中进行选择。游戏中每关都以俯视视角呈现，有点像更线性且更基于动作版的《塞尔达传说》。游戏关卡设计过于紧凑，玩家很难迷失其中，但游戏中也存在分支，这些分支会引导玩家进入包含各种道具的宝箱。游戏开始时玩家只有一把非常弱的剑，但你很快便会找到如投掷斧、法杖和兼具钩爪作用的晨星锤。游戏还有一个升级系统，打败敌人可以获得更多HP和MP奖励。即使你的生命值耗尽，你的道具和关卡也会在关卡之间延续，不过游戏流程不算长，因此不需要密码。

攻略关卡的顺序不仅会影响你能够获得的武器，还会影响游戏的结局。游戏中有几个配角，比如试图拯救妹妹弗雷娅的骑士特里，他们的命运取决于你的行动。



作为一款纯粹的动作游戏，《天位骑士》算是一款中等水平的游戏，因为战斗并没有那么令人兴奋，并且在关卡中挣扎会让人感到厌倦，特别是当你需要重玩它们的时候。这在最后阶段真的达到了最低点，这只是不必要的长。但作为一款混合类型的游戏，它是独一无二的。



是一款有趣的动作 RPG 游戏，但“动作”部分确实需要更令人兴奋。

《超级中国人》（Super Chinese）（系列）

开发商: Culture Brain | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC, SFC, GB

《超级中国人》（Super Chinese）系列有着不同寻常的发展轨迹，就像 Westone 的《神奇男孩》（Wonder Boy）系列一样，它一开始是一款街机游戏（其在 NES 平台上的移植版《超级中国拳》- Kung-Fu Heroes 可能更广为人知)），然后开始在其主机续作中融入 RPG 元素。这款游戏的主角是两个忍者少年斗士龙（Ryu）和杰克（Jack）他们要保卫自己的家园——中国，抵御各种各样的入侵者。本作中类似 Konami 的《大盗五右卫门外传》（Ganbare Goemon）系列那样充斥着各种恶搞元素。

系列的第一款 RPG 是《超级中国拳 2》（Super Chinese 2），在北美的 NES 上被称为《小忍者兄弟》（Little Ninja Brothers）。这款游戏的结构类似于《勇者斗恶龙》，游戏中有一个大地图、城镇和地下城。当随机战斗发生时，游戏就会切换至动作游戏环节，就像横版卷轴视角的清关游戏一样，而另一个玩家也可以加入其中。一旦你杀死了足够多的敌人，剩下的敌人就会撤退，然后你就可以继续冒险了。这是一种创新的混合玩法，不过游戏过高的遇敌率还是拖慢了节奏。不过系列有些游戏同时拥有着横版过关的战斗画面以及基于指令模式的 BOSS 战。



Culture Brain 的游戏设计水平从来都不是业界第一批队的，所以本作的动作场景总是让人感觉不太对劲。但里面有一些合乎逻辑且有趣的部分，仍值得一看。这款游戏与 Culture Brain 旗下其他游戏也有一些联动，诸如《阿拉伯之梦》（The Magic of Scheherazade）和《飞龙拳》（Hiryuu no Ken）中的角色在本作中都有客串。在日本被称为《超级中国人大陆》（Super Chinese Land）的前两款 Game Boy 游戏以《忍者小子》（Ninja Boy）的名字进入美国市场，而第一款 SNES 游戏则以《超级忍者小子》（Super Ninja Boy）的名字问世。



从一款简单的街机游戏开始，该系列转向动作 RPG 一段时间，然后演变成格斗游戏，最后以失败告终。

《龙之卷轴》（Dragon Scroll）

开发商: Konami | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FC

《龙之卷轴》（Dragon Scroll）是 Konami 为 Famicom 主机开发的一款动作 RPG 游戏，虽然它借鉴了《塞尔达传说》的部分元素，但它也有自己的风格。作为主角大英雄弗拉姆（Feram），你必须要在这片土地上冒险，找到八本魔法书来阻止魔龙格罗姆（Chrome Dragon）。

从游戏设计上来讲，本作并没有完整的大地图，而是一些由传送门连接起来的小区域;通过它你可以进入各种洞穴，神殿和地牢。游戏中没有太多指引，也没有城镇或友好的 NPC; ;相反，倒下的敌人可能会给你提供线索，告诉你应该去哪里，你应该做什么。有些敌人会说另一种语言，所以你需要找到能够帮你翻译的道具。然而，这些提示的设计方式颇有《恶魔城 2》（Castlevania II）的遗风，所以其中大多数对话都没啥意义。而许多谜题解法都十分抽象，除非你有攻略，否则很难取得进展。

弗拉姆是一个不寻常的英雄，因为他挥舞的并不是刀剑;相反，他的默认武器是一根法杖。游戏中还会互相其他可以释放不同魔法的法杖。除了法杖和一些辅助道具(这些道具可以让你走得更快，



提高你的防御能力或显示地图)之外，游戏中没有商店或装备，但在打败足够多的敌人后，你可以升级，增加你的生命值或魔法值。

缺少基本的引导以及缓慢的游戏节奏让《龙之卷轴》显得有些沉闷，但要知道这颗是一款Konami 的 NES 游戏，所以超棒的配乐为游戏注入了活力，要不这款游戏从未离开日本这件事这就不那么可惜了。



Konami 在 FC 时期相当高产，但它被要求限制海外游戏的数量。所以很容易理解为什么《龙之卷轴》没能成功。

《FC Jump 英雄列传》（Famicom Jump）（系列）

开发商: Tose/Chunsoft | 发售年份: 1988 | 涉及平台: FC

《周刊少年 Jump》（Weekly Shounen Jump）是日本最受欢迎的漫画杂志之一。万代于 1988 年制作了一系列收录了该杂志上漫画角色及故事的动作 RPG，并将系列命名为《FC Jump 英雄列传》（Famicom Jump: Hero Retsuden）。

第一款游戏中，你将控制一个沉迷于《周刊少年 JUMP》的少年，带他探索漫画世界并去寻找来自不同故事的主角。本作中登场了像是《北斗神拳》（Fist of the North Star）中的健次郎，《七龙珠》（Dragon Ball）中的孙悟空、《阿拉蕾》（Dr. Slump）中的阿拉蕾、《JOJO 的奇妙冒险》（JoJo’s Bizarre Adventures）中的乔瑟夫乔斯达（Joseph Joestar）等，共计 16 名漫画角色。游戏中的敌人也会显示在地图上，当你与他们接触时会触发一个以动作玩法为主的战斗场景，让你在其中试图打败他们。这款游戏更像是一个拿各种素材随便拼接的“缝合怪”，并且游戏的画面、音乐以及动画效果都非常粗糙。这款算不上多么好的作品，改编游戏要比烂，那可大有人在。

创造了《勇者斗恶龙》的堀井雄二和 Chunsoft 于 1991 年加入到了这个系列续作的开发工作中来。本作主角不再是人类小孩，你需要从七个漫画人物中选择一个（前作中的角色阵容出了《七龙珠》的悟空外加随着漫画主角换成了空条承太郎的《JOJO 奇妙冒险》得以保留外，其余全部大换血）进行扮演，让他们一同在本作的联动世界中对抗邪恶。本作战斗系统也进行了大换血——画面放大，战场被划分成一个看不见的网格棋盘，每个角色都可以移动一定数量的方格后进行攻击。本作中战斗玩法类似 Square 几年后于 SFC 上发行的《时空勇士》（Live-A-Live）。故事本身还不错，但它过于关注原创角色，所以最后感觉就像是一款只是带有《少年 JUMP》元素的原创 RPG。尽管如此，比起第一款游戏，这无疑是一个巨大的进步。





第一款游戏拥有庞大的角色阵容，但游戏性较差。第二部虽然没有多少漫画元素，但绝对是一部优秀的作品。

《风云际会》（Willow）

开发商: Capcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: NES

《风云际会》（Willow）是卢卡斯影业 1988 年的一部奇幻电影，电影中借鉴了《指环王》（The Lord of the Rings）部分元素，讲述了一个小矮人为了护送天选之子冒险穿越危险之地的故事。

虽然这款改变游戏显然受到了《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）的启发，但它比之前 FC 磁碟机上的一众模仿者都要先进得多。尽管没有太多的解谜道具但游戏中有各种各样的剑和盾牌，以及各种各样的魔法咒语。游戏的大地图很大，但设计得更像是一个广阔的森林迷宫，有几个城镇和许多的 NPC，使其故事性更强。游戏中没有货币，但可以在打败敌人后获得经验值。这款游戏非常强调动作属性，因此根据角色挥剑方向设计了突刺和挥砍两套攻击模式。

Capcom 在 NES 平台上的游戏发挥一直非常稳定，而《风云际会》也保持着这种质量水平。这款游戏是由《洛克人》（Mega Man）的创造者之一北村玲负责设计。视觉效果不错，角色的像素立绘非常清晰，并且可以从 NPC 交谈中获得大量剧情。当你在大地图上战斗时可以看到树叶和树木会活灵活现地动起来，给战斗增添了额外的戏剧性。虽然不如后来的动作 RPG 《天神之剑》好，但它确实是 NES 上的优秀作品之一，而且作为电影改编游戏来说，它绝对是优秀的。





Capcom 在 NES 时代制作了许多改编游戏，比如《唐老鸭俱乐部》（DuckTales）和《救难小福星》（Rescue Rangers），《风云际会》是是他们为数不多的改编自好莱坞电影的游戏之一。

《世界冒险记》（Neutopia）（系列）

开发商: Hudson | 发售年份: 1989 | 涉及平台: TG16

Hudson 当年需要一款动作 RPG 来与《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）抗衡，而最终游戏的表现效果嘛……其实相当漂亮。在《世界冒险记》（Neutopia）中你将扮演战士加杰特（Jazeta），他的任务是找寻 8 枚徽章并从恶魔戴尔斯（Dirth）的手中救出阿茹拉（Aurora）公主。这款游戏无论是画风还是玩法都与《塞尔达传说》非常相似，无非是有更多藏着老者的隐藏洞穴，而且老者给的提示更简单直接罢了。比起一整块连通的大地图，本作的所处的世界分为四个空间(陆地，地下，海洋和天空)，每个空间内都有两座地下城（本作中称之为洞穴）。游戏中设有指南针可以帮助你找到通往下一个洞穴的方向，或者如果你已经在一个地穴里了，可以告诉你 BOSS 所在位置。比起初代《塞尔达传说》，它更加线性化，也不那么晦涩，视觉效果也有所改善，虽然音乐也不错，但它算不得增强版。

游戏于 1991 年推出了续作，不过改进很小。本作中你扮演的是加杰特的儿子，他通过一个幻想得知父亲遭遇了危险，所以他要前去拯救自己的父亲。玩家在本作中可以从8个方向移动和攻击，而原版游戏只有4个方向，游戏中还添加了回旋镖武器，这也是初代《世界冒险记》中所明显欠缺的。现在有了一个单一且完整的大地图，但故事比以前更加线性。



初代《世界冒险记》在 1989 年可能是一款不错的游戏，但其续作发售时间仅比 SNES 上的《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link）早几个月，却几乎被后者全方面碾压，相比之下，《实际冒险记 2》（Neutopia II）确实相当过时。



在《塞尔达传说》的一众抄袭者中，《世界冒险记》系列的两款作品算是比较优秀的那一批，但和后来 16 位上的动作 RPG 比起来确实要差上不少。

《圣域传说》（Sylvan Tale）

开发商: SEGA/Nex Entertainment | 发售年份: 1995 | 涉及平台: GG

《圣域传说》（Sylvan Tale）是一款非常典型的动作 RPG，在这款游戏中，英雄泽特斯（Zetts）被召唤到圣域大陆（Sylvalant）保护它免受邪恶的入侵。然而这款游戏很明显抄袭了 Westone 的《神奇男孩：龙之陷阱》（Wonder Boy: The Dragon’s Trap），因为英雄一开始是人类，但随着故事的发展，他可以变成各种各样的野兽。人形态下他会挥舞一把宝剑，可以推拉砖块，而乌龟形态下他可以躲在龟壳中，能朝四个方向攻击敌人或是利用自身重量来开机关。鼹鼠型可以用爪子砸碎岩石，用钻头旋转动作在地上挖洞，而老鼠型体型较小，可以穿过洞。人鱼可以在水中移动，而隐藏的鸟的形态可以让你飞过敌人。

游戏中没有经验值或金币，装备也仅限于你所找到的任何道具，包括剑技能和野兽形态，以及其他能够扩展你的最大生命值或提高你的攻击或防御能力的道具。由于游戏装备分辨率较低，你能很明显地感受到场景过于拥挤，而且人形态下剑的攻击范围很短，但除此之外它玩得很好;跑步的能力真的很有帮助。视觉效果很好，音乐也不错。

本作仅在日本发售，而且届时正值该掌机平台的生命末期。虽然 Master System 上因为有着《天神之剑》（Golvellius）和《战斧英雄》（Golden Axe Warrior）等游戏，所以 ARPG 阵容还算可以，但 Game Gear 算上本作也只有寥寥几款。该作据说是由世嘉和 Nex Entertainment 共同开发的，而该公司后来为世嘉开发了如《创世战士》（）和《新创世纪》（Linkle Liver Story）等 ARPG。





《圣域传说》（Sylvan Tale）后来被收录到了 2020 年在日本发布的 Game Gear Micro 微型游戏机中。

《石中剑》（Sword of Vermilion）

开发商: SEGA | 发售年份: 1989 | 涉及平台: GEN

《石中剑》（Sword of Vermilion）是 MD 主机上最早一批的 RPG 之一，因此，开发者渴望展示这台 16 位主机的机能。在游戏中扮演一名年轻的骑士，他得知自己是埃卡拉布里亚（Excalabria）王国的合法继承者，并开始了一场冒险，从邪恶的察肯（Tsarkon）手中拯救这片土地。

这款游戏混合许多不同 RPG 游戏的元素——游戏中城镇中呈现为第三人称的俯视视角，而野外和地下城则是第一人称视角。当你遇到随机的小型敌人时，你会切换回俯视视角，砍杀敌人直至将其全部消灭。游戏中 BOSS 战部分则是以横版卷轴视角呈现的——而这些有着巨大立绘的敌人便是本作的卖点，其在视觉上给人留下了深刻印象。第一人称场景在动态中看起来也很酷，与大多数地下城爬行者的静态墙壁不同，它们呈现了一些像树和柱子这样的小块像素贴图，当你走过它们时，它们会改变大小。

《石中剑》是由世嘉旗下的 AM2 开发的，这是一个曾开发过《OutRun》和《燃烧战车》（After Burner）等知名街机游戏的团队。他们确实尽了最大的努力去创造一款有趣的RPG，但是这两种呈现方式的战斗方式在实际游玩过程中相当蹩脚，难以控制，并且最终劝退玩家。由栗山卓（Hiroshi Kawaguchi，代表作《OutRun》和《太空哈利》）创作的音乐非常出色，可以说是这款游戏为后世留下的最大的遗产。虽然这款游戏在当时获得了不错的评价，并被收录到了许多 MD 游戏合集当中，但历史最终还是给出了正确的评价，大多数世嘉 RPG 粉丝会指出《幻想之星》（Phantasy Star）系列是更好的作品。





《石中剑》试图将许多不同的 RPG 风格塞进一款游戏当中，但却没有一种能够发挥出出色的。

《出租英雄》（Rent-a-Hero No. 1）

开发商: SEGA | 发售年份: 1991 | 涉及平台: MD, DC, XB

在这款来自于世嘉的另类游戏中你将扮演普通的日本少年山田太郎（Taro Yamada），他被随机选中参加“英雄租赁”（Rent-A-Hero）计划，在该计划中，你将获得一套可以让你变成类似于《超级战队》那样的变装英雄的套装。唯一的问题就是这套衣服严格来说是租来的，所以你需要付钱，但好在你可以通过在当地行侠仗义为航空城的居民提供服务。任务一开始很简单，但最终升级为渗透黑社会组织。游戏中没有经验等级，但你可以用你的战利品获得的钱来购买战斗服升级。

该作与《石中剑》（Sword of Vermilion）是由同一团队开发的，所以两者在某些地方的风格非常像是。本作中没有第一人称的地下城爬行和俯视视角的战斗场景，有的只是俯视视角的探索环节以及横版卷轴视角的战斗环节。它仍然有点粗糙，但这是一个实质性的改进。其真正的吸引力在于其傻乎乎的幽默感，充满了对西方和日本文化的恶搞。

这款游戏并没有在日本以外的地区发行，在那里它最初受到了一般的评价，但由于它的恶搞风格，它最终成为了一款受追捧的经典之作。这足以让它有资格在后来的 DC 上迎来完全重制版，该作中他们将画面升级为全3D，并增加了一些额外的故事元素，包括一个名叫超级津子（Rent-a-Hiroko）的女性搭档。不幸的是，这款游戏仍然是日版独占，不过后来被移植到 XBOX 上并翻译成英文，甚至在杂志上发表了广告，但发行商 AIA Games 在游戏正式发行之前就倒闭了。好在这个拷贝的光盘镜像后来在网上泄露了。





这款《石中剑》的“精神续作”更加聚焦于玩法，也更加搞笑，游戏主角是一个变成了超级英雄的普通人。

《湖之神话》（Lagoon）

开发商: Zoom | 发售年份: 1990 | 涉及平台: X68, SNES

Zoom是一家日本小公司，在日本以其最出名的应该是他们家的搞笑猫吉祥物“猫仔”（Dolucky）。该公司早期发行的游戏是一款名为《湖之神话》（Lagoon）的”类《伊苏》游戏”。故事发生在长湖之地（Lakeland），那里的水被邪恶的谢拉（Zerah）所污染，而只有光之勇士纳西尔（Nasir）才能阻止他。因为它是在SNES生命周期的早期在国际上发行的，所以它可能比同时期真正的《伊苏》系列游戏的市场表现更好，毕竟后者当时只登陆了世嘉的 Master System 和 TurboGrafx-16 CD 等不太受欢迎的平台上。

它看起来和玩起来都很像《伊苏》，甚至就连装备界面都非常相似，只是有一些改进，比如比例更大的角色立绘以及新增但用处不大的跳跃按键。然而，游戏实机游玩过程更糟糕。在这款 SNES 游戏中，你可以挥动剑进行攻击，但它的攻击范围非常短，敌人的行动规则也非常不稳定，所以你很难击中任何东西。然而，虽然《伊苏》可以通过在大地图上站着不动来自动回血，但在《湖之神话》中你可以在任何地方再生。故事情节简单，缺少了《伊苏》中那样引人入胜的背景故事，而本作唯一



SNES 上的《湖之神话》实际上是一款日本独占的 X68000 游戏的移植版本，该游戏发行于 1990 年。它们非常相似，但这款 PC 游戏使用了更类似于《伊苏》碰撞式战斗系统实际上效果要好得多。此外该版本中还包含了 SNES 版由于机能限制不得不删除的过场动画，而且故事也有所不同。但即便是这样它仍然不是一款典型的游戏，但它肯定比主机版要好。



Kemco很早就进入了 SNES 的 RPG 领域，推出了《湖之神话》和《屠龙传记》（Drakkhen），尽管它们最初都是由不同的公司开发的。

《地底魔神》（Alcahest）

开发商: HAL | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC

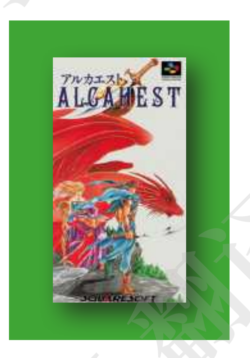
在 HAL 的《地底魔神》（Alcahest）中，你将扮演战士阿伦（Alen）前去击败标题中的“地底魔神”（Alcahest）这款游戏看起来和玩起来都像一款动作RPG，但角色扮演元素却非常少。可以说，这更像是一款穿着 RPG 外衣的动作游戏。它最初打算由 HAL 以《守护者之刃》（Guardian Blade）的标题发行，但他们遇到了财政困难，所以游戏改由 Square 发行，并改为本作名称。

游戏分为八个关卡，且每关并不都完全是线性的，你大部分时间都要四处探索并寻找各种道具，其中一些可以用于治疗，而另一些则是通关并不可少的。好早游戏的关卡流程并不会太长或太复杂。当你打通一关时，你的力量会自动增加，不过你需要找到一些装备升级。

关卡中也充满了砖块，这些砖块将推动你前进或让你跳跃到区域的其他部分。从技术上讲，游戏中存在经验点，但实际上这些更像是分数，当你升级时，它们会给予你续关的机会。你的生命也是有限的。在许多地区，都会有一个同伴陪在你身旁，其中包括一些像是半机械人和龙女等酷炫的角色，



他们会跟随在你身后，当随着你一同攻击，而且你可以通过牺牲一些SP为代价激活他们的特殊力量。你还可以在游戏中获得元素守护者的力量，他们都有对应的冲刺攻击、赋予玩家剑的属性以及特殊能力。总的来说，这是一款不错的游戏，只要你期待的是街机风格的砍杀游戏，而不是像《塞尔达传说》或《伊苏》那样的游戏。



《地底魔神》不同于 Squaresoft 的其他 SFC RPG，这是因为它是由不同的公司制作的。

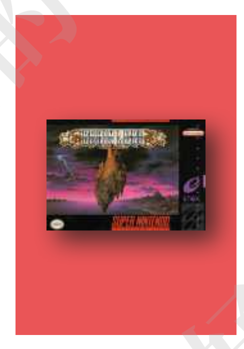
《智慧王者》（Brain Lord）

开发商: Produce | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SNES

在《智慧王者》（Brain Lord）中你将扮演一名为了复仇而四处寻找杀害父亲的龙的年轻人雷蒙（Remeer）。《智慧王者》是由《惑星引导者》（the 7th Saga）和《神秘的约柜》（Mystic Ark）》的制作团队 Produce 开发的，它与这上述两款游戏有一些类似的命名风格和灵感来源，但除此之外毫不相干，因为《智慧王者》是一款动作 RPG 游戏。主角雷蒙可以装备如剑，回旋镖和连枷等许多武器，并且可以使用各种魔法咒语，只要他获得了它们就可以随心所欲地使用。你也可以找到各种各样的仙女，她们会漂浮在他身边，并根据自己的判断施放魔法。奇怪的是，她们可以通过经验值升级，而主角却不能。在这类游戏中不同寻常的是，本作主角可以跳跃，这就让游戏中可以提供一些平台跳跃挑战。再加上对谜题的强调，这让它感觉像是 Matrix 1997 年推出的《阿兰多拉》（Alundra）的前身。事实上，随着游戏的发展，这些最终会变得比战斗更难。

本作角色美术由神村幸子（Sachiko Kamimura）负责，她比较出名的是曾负责过《亚尔斯兰战记》ova 和剧场版的美术设计。在游戏中，





画面效果并不那么吸引人，因为视角让角色的比例有些尴尬，动画也很愚蠢。一个不错的地方是，雷蒙有几个同伴，但他们不是直接和他一起冒险，而是独立旅行。他们可以在地下城中找到，在那里你可以停下来和他们聊天。游戏世界并不是特别大——有两个城镇(其中一个因为某种原因被命名为多伦多)和五个地下城——所以冒险不会太长。《智慧王者》虽然并没有特别受欢迎，但质量还算扎实。

《智慧王者》也许表现不佳，但就一款 16 位动作 RPG 而言，它还算不错。

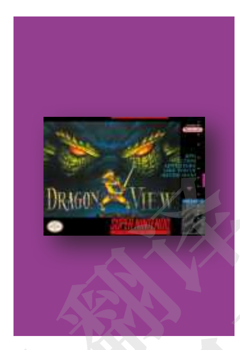
《龙观》（Dragon View）

开发商: Kemco | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SNES

法国公司 Infogrames 开发的《德拉肯》（Drakkhen）是一款非常有趣的游戏。游戏混合了冒险游戏和 RPG 的玩法风格，其核心卖点是其中采用了多边形绘制的 3D 视觉效果的外部大地图，其上分布着像陆行鲨鱼和巨大狗头等奇怪的敌人。虽然该作最初一款为家用电脑开发的游戏，但它最出名的是由 Kemco 移植的 SNES 版。这是该平台上的第一款RPG。因此，它确实获得了一些人气。

Kemco 仍然拥有这款游戏的版权，并继续创造自己的续作，在日本被称为《屠龙战记》（Super Drakkhen）而其北美版这把标题改为了《龙观》（Dragon View）。从技术上讲，它延续了前作的故事情节，而故事精彩程度却远超初代。不过本作中你也不能自己创建团队，而是只能控制主角亚历克斯（Alex）去拯救他的女朋友。尽管游戏中仍存在着刻板的幻想题材元素，但本作的故事情节非常精彩（有趣的是，英文版是从翻译者站在叙述者角度来阐述的）。游戏从《德拉肯》所保留的另一个重要元素便是带有随机战斗的第一人称3D世界。这些战斗场景，以及城镇和地下城，都是从横向卷轴的角度来看的，就像一个简单的横版清关街机游戏，。但除此之外，所有动作 RPG 元素都呈现在





游戏中，包括经验值和等级获取，不同的武器（包括回旋镖和弓），魔法咒语，装备，甚至是简单的谜题。

尽管这款游戏与《德拉肯》完全不同，但也没有其他 RPG游 戏能够与《龙观》相提并论。虽然战斗节奏有点慢，游戏区域也很小，但多亏了状态窗口，它将自己与其他 16 位 ARPG 区分开来。

奇怪的是，《德拉肯》在日本人气之高，却让 Kemco 创造了一款与之几乎没有直接联系的续作。

《超时空少年》（Kuusou Kagaku Sekai Gulliver Boy）

开发商: Hudson/Bandai | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PCECD, SAT

《超时空少年》（Kuusou Kagaku Sekai Gulliver Boy）是一个横跨多领域ACG 系列，该作游戏的制作人是《天外魔境》系列背后的灵魂人物（Tengai Makyou）广井王子。整个故事发生在科幻背景下的架空欧洲世界观中，这是一个高科技与魔法并存的世界。角色设计由曾负责过《魔神英雄传》的芦田丰雄负责，音乐则是田中康平。

游戏中欧洲大部分地区都受到了由邪恶的国王尤多（King Yudo）统治的西班牙帝国的攻击。主人公是格列佛·托斯卡尼（Gulliver Toscanni），和他的朋友天才发明家爱迪生（Edison）以及他拥有超能力的女性朋友，同时也是月亮女王（Moon Queen）后裔的米丝蒂（Misty）。设定中格利佛可以使用一种被称作守护者（Minder）的特殊武器进行攻击，该武器可以搭载记录各种攻击招式的光盘进行攻击。1995 年，一部 50 集的长篇电视动画播出，其中有三款游戏与之相关。Game Boy 掌机上的游戏是一款简单的解谜游戏，而 Hudson 在的 PC Engine CD 上推出的游戏则是一款与《天外魔境》系列风格非常相近的 RPG。虽然带有动画影片过程的游戏在 SEGA CD 上很常见，但它们在TurboGrafx-16 CD 上却极为罕见。《超时空少年》用 HuVideo 压缩技术在该系统上实现了完整的动画过场动画，而不是其他 PCE 游戏的大部分静止运动视觉效果。同年，它被移植到土星上，只是略有增强。





SFC 版于 1996 年由万代发行，这是一款类似于《圣剑传说》的动作 RPG。玩家控制格列佛、爱迪生和米丝蒂，不过这三个人不是同时出现，而是在他们之间随意切换。待机的角色也会补充他们的生命值和力量。游戏流程比 PCE CD 版短，但对于非日语使用者来说更容易。

PCE CD 版有着更长的流程以及更丰富的故事，但 SFC 上的 ARPG 版玩起来更有趣。

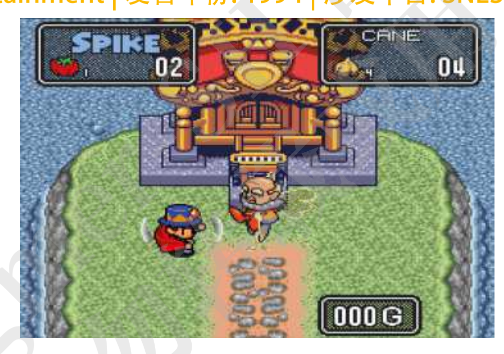
《超魔界大战：史派克大冒险》（The Twisted Tales of Spike McFang）

开发商: Bullet-Proof Software/Red Entertainment | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SNES

《魔界王子德古拉少爷》（Makai Prince Dorabocchan）是 PCE上的一款画风可爱的横版卷轴游戏，主角是一个小吸血鬼。在美国发行的续作《超魔界大战：史派克大冒险》（The Twisted Tales of Spike McFang）将游戏平台切换到 SNES 并将游戏类型改为了 ARPG。在弗拉达马斯科岛（Vladamasco）上，邪恶的冯·赫斯勒（Von Hesler）绑架了另外两位统治者，万普拉（Vampra）和德古曼（Dracuman），只留下他们的孩子卡梅利娅（Camelia）和标题中的史派克，重新夺回他们的王国。

史派克可以发动旋转攻击，用他的斗篷他也可以通过投掷帽子进行攻击，此外还有许多需要纸牌才能使用的辅助技能。在冒险的后期，鲁迪（Rudy）和卡梅利娅会加入到他的队伍当中，不过他们只能由电脑控制，而且不是很强但好在他们是不会受到伤害。除了花钱购买更强的帽子或能力卡外，史派克还可以在击败敌人时获得经验值。

因为这款游戏的目标受众是儿童，所以游戏采用了线性设计并且没有大地图，也没有太多的探索方式。本地化人员似乎也觉得这款游戏有点太简单了，所以让英文版中敌人攻击更强并且在升级或重新加载存档时也取消了生命补充。这种方式不会让游戏变得复杂只会造成更多令人讨厌的时刻。但这仍然是一款有趣的游戏——史派克是一个素食主义者，所以他通过西红柿或番茄汁来补充生命值，而他的管家则通过手机与他沟通。由于那个时代的许多 ARPG 都使用了模板化的幻想主题，所以这种恶搞的做法非常令人耳目一新。





《史派克大冒险》并没有产生太大影响，这实在是太糟糕了，因为这是一款有趣而做作的游戏。

《青龙传：双人勇者》（Bushi Seiryuuden）

开发商: Game Freak | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SFC

《青龙传：双人勇者》（Bushi Seiryuuden）的故事背景发生在架空的封建主义时代日本。故事中世间本有两个创世神——海神尊和山神尊。海神嫉妒他的同胞姐妹于是将恶魔派往人间。而为对抗海神，另一位神祇选中了一名叫做金（Jin）的人类男孩，让他在被变成了飞行魔物的少女帮助下展开反击。

在游戏的俯视视角地图上，你将控制金探索每个区域。然而，当他遇到敌人或进入地下城时，视角就会切换到横向卷轴视角。如果屏幕上没有坏人，游戏就像普通的平台跳跃游戏，但如果敌人进入视野，时间就会停止，游戏流程就会转变为回合制。就像《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）等“Rogue-like”游戏中那样，每当你移动时，敌人也会随之移动。主角平时会挥剑攻击，也可以发射精神力能量球，而且随着游戏的进展，他可以学习许多技能。同样重要的是需要有效利用魔物少女的能力，虽然她不是那么强大，但她可以把主角举到空中，或者分散坏人的注意力。如果你快速击败敌人，你将获得额外的超能宝珠（magatama），这是一种需要收集的重要道具。





《青龙传：双人勇者》不仅是一款非常有创意的游戏，而且基于日本神话的风格感也很好。当与 NPC 交谈时，屏幕会放大到第一人称视角。这款游戏是由 Game Freak 开发的，其美术设计是由《宝可梦》（Pokémon）的角色设计师杉森建负责，所以游戏画风会有一种非常熟悉的感觉。作为一款 SFC 末期的作品，它在日本非常受收藏者的欢迎。

《青龙传：双人勇者》是一款玩法非常罕见的回合制平台动作游戏。

《西部英豪：枪手的考验》（Gunman’s Proof）

开发商: Lenar | 发售年份: 1997 | 涉及平台: SFC

《西部英豪：枪手的考验》（Gunman’s Proof）是一部科幻题材游戏，讲述的是外太空的漂浮物坠落在美国一个小镇附近的沙漠里后，引发了各种各样的麻烦。另一个不明飞行物造访地球，并说服了当地一个少年，也就是主角，把他的身体借给他们，让他们追捕入侵者并把他们赶走。

出于某种原因，《西部英豪：枪手的考验》确实借鉴了《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）。尽管这在美国狂野西部的游戏背景下没有任何意义，但游戏不管是地下城还是其他什么地方看起来就像是在海拉鲁。不过这款游戏更注重动作元素，角色可以使用各式各样的枪械以及烟花、机关枪和火焰喷射器等有使用次数的武器。迷宫几乎完全没有谜题;相反，你只需探索和寻找宝藏。因此，游戏中没有任何用于解密的道具不过游戏中有能够提升玩家如游泳等技能的道具，能够扩展玩家生命值的生命胶囊，以及用于购买道具的金币。很不寻常的是，当你的生命值耗尽时，会有一个额外的生命系统。游戏中也会有分数，玩家在打败地下城后会获得额外分数。除了给予额外的生命外，这个分数并没有什么实质性的作用。





游戏标题是“西部豪杰”……这有点不对劲。这款奇怪的游戏中充斥着时代错误，伴随着一些奇怪的敌人设计，以及一些带有严重种族主义的形象设计。这款游戏相当短，甚至没有《塞尔达传说》那么长，但它仍然是一款独特而有趣的游戏。

《西部英豪：枪手的考验》是 Game Freak 的设计师とみさわ昭仁（Akihito Tomisawa）。

《秘境魔宝》（Landstalker）

开发商: Climax | 发售年份: 1992 | 涉及平台: GEN

《秘境魔宝：皇帝的宝藏》（Landstalker: The Treasure of King Nole）主角是精灵寻宝猎人奈杰尔（Nigel）和他忠实的仙女搭档弗雷迪（Friday），他们在前往墨卡托岛寻找标题中的秘宝。从游戏画面上看它与《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）很相似，尽管它与任天堂的同类游戏有很多不同之处。这款游戏是由 Climax Entertainment 开发的，他们也参与了 MD 上《光明力量》系列的开发，所以二者有着非常相似的氛围，并且还包括了玉木芳孝的美术。

整个游戏采用了等距视角，这在英国的微型电脑游戏中很常见，但在日本的 RPG 中可不多见（只在这款游戏和 Treasure 的中游《光明十字军》中出现过）因为你只能以 45 度的角度移动，所以你需要花些时间去适应它，但是比起典型的 ARPG，它能够提供更有深度的地图。比起地下城中基于寻找道具的谜题，你将面对一些平台挑战，这也是这款游戏需要克服的最大障碍。由于纵深感知问题，实际玩起来非常，但结果是游戏比典型的类《塞尔达传说》游戏更值得投入。



一旦你掌握了它的窍门，就会明白其中设计之精妙。它与出自同一开发组《光明力量》系列有很多共同之处，包括一个令人愉快的故事背景。这些角色都很有个性，尤其是弗雷迪五，他经常和奈杰尔争吵，提供了一些喜剧桥段，游戏中还有一个名叫凯拉的女人领导的三个小偷试图阻止奈杰尔(但一再失败)。剧本也很有趣，尽管一些成人笑话在本土化过程中被删掉了。这款游戏从未有过直接的续作，但该作确实有一些精神续作。



《秘境魔宝》曾宣布要在 PSP 上推出重制版，尽管没有任何结果，但确实在 MD 上青史留名。

《神偷蕾蒂》（Ladystalker）

开发商: Climax | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC

《瑰丽神偷：来自过去的挑战》（Ladystalker: Kako kara no Chousen）是《魔境秘宝》（Landstalker）的精神续作，不过这次平台专门换到了 SFC 上。它的主角是一位名叫蕾蒂（Lady）少女，她年轻且富有，但由于爱闯祸被家人所在了豪宅之中。无论如何，她还是逃脱了，并与她的两个仆人吉夫（Yoshio）和考克斯（Cox）一起前往危险的绝命（Deathland）岛寻找宝藏。

虽然从游戏所展现的内容，不管是看起来还是玩起来都很像《魔境秘宝》，但其实有很多变化。你不能再跳了，所以也不再那些麻烦的平台跳跃关卡了相反，你可以冲刺，这可以让你在短距离上跳跃。遭遇战是随机的，因为敌人时不时地从天上掉下来，你必须打败敌人才能继续前进。虽然玩家直接控制蕾蒂，但电脑在战斗中管理其他两个角色，不过他们也可以收到单独的命令。游戏中还有经验值，让玩家可以升级。

这款游戏也保留了《秘境魔宝》中的搞笑元素，尽管画面色彩更艳丽了，但画面效果却略差一些。最大的缺点是主角几乎不会在游戏中说话。她穿着迷你裙，用皮鞭和靴子进行攻击，这带有一些



S&M 的恶趣味属性，但玩家需要自己脑补去填补她性格的空白。

这款游戏据称最初是作为《勇者斗恶龙 4》的衍生游戏而开发的，主角团的原型也是该作中的莱娜公主和她的两个仆人。但由于无法获得授权，他们只能将其作为自家原创游戏开发。然而，它们仍然有许多相似之处，特别是在敌人和道具名称上。



这部续作创造了一个很酷的女主角，但并没有把她塑造成一个有趣的个性。

《黑暗救世主》（Dark Savior）

开发商: Climax | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT

在《黑暗救世主》（Dark Savior），你将控制一个名叫格里亚（Garian）的赏金猎人，负责押韵危险的怪物彼列（Bilan），将其送到类似于恶魔岛那样的监狱小岛。当然，事情几乎立刻就出了问题，致使彼列出逃。这款游戏独特之处在于其中设计了五个有着不同剧情的平行世界。在其中一个故事中，格里亚一路追杀彼列到监狱岛，试图在他杀死所有其他囚犯之前把他抓回来;在另一个故事中，他很早就逮捕了彼列，转而调查监狱里进行的不道德实验。由于这些平行维度最终会相互碰撞，所以有一条故事线走向会相当疯狂。而，由于一些故事情节模糊且不成熟，它可能会让人感到困惑。即便是是主线场景在不同故事中也存在着较小的变化，不过这些故事之间只存在着非常微小的关联性。

游戏的大体玩法类似于《魔境秘宝》（Landstalker），不过角色的 2D 像素图要比后者比例更大更惊喜，而背景是3D的，可以稍微旋转以窥视周围的风景。不同寻常的是，本作战斗呈现为类似于格斗游戏那样的一对一形式，采用了三局两胜制，不过战斗画面仍是等距视角。



由于强调多场景结构，Climax 之前游戏中的许多角色扮演元素在本作中几乎完全缺席。游戏中没有太多探索或解谜内容，重点主要放在更直观的等距视角平台跳跃上。尽管添加了 3D 元素，但本作与《魔境秘宝》存在着一样的问题，那就是更具惩罚性的游戏难度。尽管不同寻常的故事叙述能够保持游戏的吸引力，但结果却往往令人沮丧。



《黑暗救世主》的多重平行故事情节是它最大的优势，但它的平台挑战却是横在玩家与游戏间的大山。

《阿兰多拉》（Alundra）

开发商: Matrix | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1

1994 年，一些从 Climax 和 Telenet 离职的部分员工一同成立了 Matrix Corporation，这家公司的第一款游戏便是 1997 年的 ARPG《阿兰多拉》（Alundra）。该作基本上是早年间同类型游戏《魔境秘宝》（Landstalker）的精神续作，拥有相同像素立绘风格的主角以及来自于《魔境秘宝》和《光明力量》（Shining Force）的插画师玉木美孝的美术。与游戏标题同名的主角是一个梦行者，他出发去访问伊诺瓦镇，那里的居民被噩梦所困扰。虽然在城镇周围是一个类似《塞尔达传说》的世界，但地下城实际上位于居民的梦想世界中，所以阿兰多拉可以进入他们的思想，摧毁他们内心的邪恶。

本作与《魔境秘宝》的主要区别在于，它抛弃了等距视角，采用了更典型的俯视视角，不过主角的跳跃能力得以保留，所以它保留了前作的平台元素。然而，尽管有许多相似之处，它却是一款更加黑暗的游戏，充满了各种角色的死亡和与恶魔之神的战斗。游戏的英文本地化工作者试图通过在文本中掺杂一些搞笑元素来为游戏增加一些轻松的氛围，但它并没有真正起作用。此外，它的难度也远高于常见的类《塞尔达传说》游戏。其中一个需要玩家在场景内推冰柱的棘手谜题几乎成为了许多玩



家的梦魇。不过即便是这样，去掉了等距视角还是让这款游戏比 Climax 的其他游戏更具可玩性，并且它无疑成为了类《塞尔达传说》的 ARPG 中的一份子。

Matrix 后来还开发了一款名为《阿兰多拉 2》（Alundra 2）的续作，不过这是一款完全不同的游戏，而且开发商将所有内容全部 3D 化。



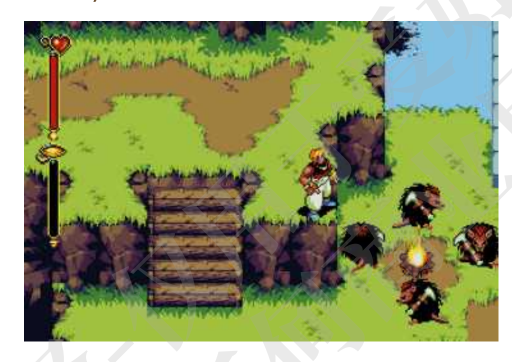
在没有合适的续作的情况下，初代《阿兰多拉》的游玩渠道还是很多的。

《雷神传说》/《精灵王纪传》（Beyond Oasis / Legend of Oasis）

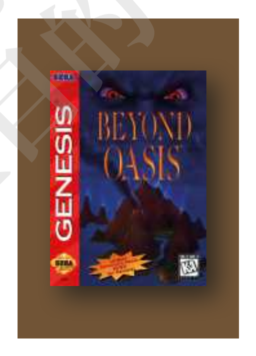
开发商: Ancient | 发售年份: 1994 | 涉及平台: GEN, SAT

《雷神传说》（Beyond Oasis，在欧洲和日本被称为《The Story of Thor》）是一款重动作元素的ARPG。你控制一个名叫阿里（Ali）的战士探索一个以古代波斯为原型的王国，寻找各种元素力量。游戏的画面效果可以说是非常的棒了，而且似乎受到了 MD 上《阿拉丁》的改编游戏的启发，尽管两款游戏的美术不尽相同，但其有着丰富的卡通画风以及流程的人物动画。由古代佑三为本作打造的音乐就像是用 MD 合成器演奏的激动人心的管弦乐电影原声，但它在游戏中应用不是很好而且也不适合动作游戏。

这款游戏是由 Koshiro 的子公司 Ancient 开发，他们也参与了《怒之铁拳 2》（Streets of Rage 2）的开发工作。横版清关游戏对于本作的影响显而易见，游戏中主角可以使用各式各样的攻击动作以及投掷动作。这部分操控有些要想格斗游戏那样就搓招进行除非，不过与大部分 ARPG 主角不同的是，阿里可以进行躲闪和跳跃。游戏中也提供了许多魔法咒语，来让你通过驱使元素精灵使用。不过游戏的视角设计让实际战斗过程有点尴尬，但一旦你掌握了窍门，就会觉得很有趣。然而，本作的战斗确实让人感觉其更像是游戏的核心——游戏



几乎没啥剧情，流程也很短，虽然阿里除了匕首之外还可以使用其他武器，但它们都有有限的使用次数（除了支线任务中给予的奖励武器）。游戏中有一些宝石任务可以帮助你的元素精灵队友提升力量，你也可以通过抓取敌人掉落的心来提升自己的力量，但除此之外，本作的 RPG 元素非常薄弱。《雷神传说》后来在世嘉土星主机上推出了续作，不仅简化了战斗而且增加了解密难度。

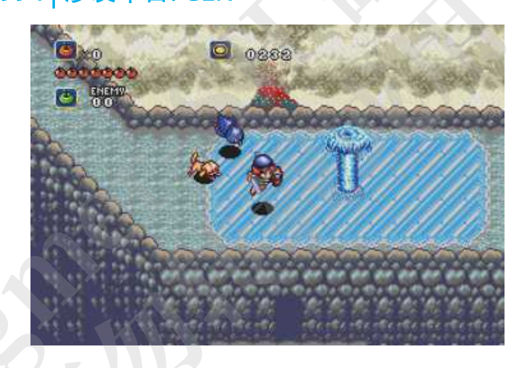


梦幻般的视觉效果，不寻常的分数和有趣的战斗系统使这成为一款独特的动作RPG。

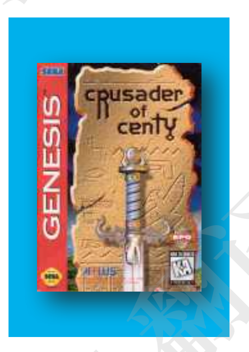
《新创世纪》（Crusader of Centy）

开发商: Nex Entertainment | 发售年份: 1994 | 涉及平台: GEN

《新创世纪》（Crusader of Centy）的画面和游戏质感显然是模仿了《塞尔达传说：众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）》。然而，它的核心卖点是它的主人公，少年科罗纳（Corona），他获得了可以与动物交谈的能力，然后动物可以把他们的力量借给他，然而作为代价他永久失去了和人类交谈的能力。这些动物能力就像你在《塞尔达传说》系列中为了解决谜题而获得的道具一样，你可以用它们来冻结动物或跑得更快，而且很多能力都表现为围绕在你周围的飞镖供你发射使用。。你可以同时带着两只动物旅行，它们的某些力量可以结合起来让你做一些事情，比如从怪物身上吸取HP。与《塞尔达传说》不同的是，你也可以跳跃。这是一种相当有趣的体验，尽管它确实无法与那些更好的 SNES 动作 RPG 相提并论。这款游戏更注重战斗并且谜题也比较少，而且也没有太多可探索的内容。游戏中没有真正的大地图，只有一张你用来在目的地之间旅行的地图，而且故事和世界观都不是那么复杂。但是考虑到在 MD 上很少有这种类型的游戏，而唯一的其他类似的游戏是《魔境秘宝》（Landstalker），所以本作完全可以作为后者的平替。



这款游戏在日本被称为“Shin Souseiki Ragnacenty”（也就是“新创世纪”），在欧洲被称为《Soleil》。由于是被认为是《光明力量》（Shining Force）系列在 RPG 领域的衍生作品，因此这款游戏英文版的早期代号为“Shining Rogue”。不过这款游戏的开发团队 Nextech 与《光明力量》毫无关系。之后他们还参与了其他一些动作 RPG，包括世嘉土星上的续作《智慧河物语》（Linkle Liver Story）、GBA 上的《光明之魂》（Shining Soul）和 PS2 上的《光明之泪》（Shining Tears）。



MD 上没太多类《塞尔达》风格的游戏，而这款游戏无疑是一款潺瓤的

《魔法骑士雷亚斯》（Magic Knight Rayearth）

开发商: SEGA | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SAT

《魔法骑士雷亚斯》（Magic Knight Rayearth）是由艺术团体 CLAMP 创作的漫画（动漫）系列，讲述了三个来自现代东京的十几岁少女从日常生活中解脱出来，拯救异世界锡菲罗（Cephiro）的故事。这款游戏改编自漫画的第一幕，尽管有一些改动，所以即使你对漫画内容很熟悉，这也是一次很好的体验。世嘉在获得授权之后制作了包括这款土星主机上的 ARPG 在内的一系列游戏。这款游戏也要比其他常见的动漫 IP 改编游戏要好得多，特别是因为该作部分开发人员曾经参与过《梦幻之星 4》（Phantasy Star IV）的开发工作。

这是一款标准的动作 RPG 游戏。你可以在三个女主角——狮堂光、龙咲海、凤凰寺风切换控制，她们每个人都有自己的攻击和魔法能力。你也可以跳跃，这在使用俯视视角的游戏中很少见。游戏像素图的画面表现力非常华丽，展示了为什么土星主机将自己定位为 2D 游戏之王。它还忠实地改编了原著，在演讲中使用了许多可爱的 Q 版人物立绘，游戏体验还不错，不过操作手感有点滑而且绝世攻击范围很短。



由于这款游戏的目标受众是当时的年轻女性，所以日文版的难度相当低。然而，考虑到北美的用户可能是年龄稍大的极客，Working Designs 在引进时让游戏比原版变得更加困难，但正如他们一贯的作风，这款游戏并没有因此变得更具挑战性反倒劝退了不少人。不过这仍是一款内容非常扎实的游戏，尽管作为土星在北美发行的最后一款游戏，在日本发行三年多之后，它变得非常昂贵。



世嘉在这款土星早期 RPG 中投入了大量精力，尽管本土化问题意味着直到世嘉土星主机快推出市场之后才在美国发行

《智慧河物语》（Linkle Liver Story）

开发商: Nex Entertainment | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT

《智慧河物语》（Linkle Liver Story，意思应该更接近与“岁月之河的故事”）发生在繁茂的马蒙纳（Mamouna）世界中，此处居住着各种拟人动物构成的种族。他们的和平被入侵的邪恶所扰乱，所以狐狸少女奇奇（Kitsch）为了保护她的家乡挺身而出。

该游戏由 Nextech 开发，可以说是 MD 上《新创世纪》（Crusader of Centy）的续作。游戏的 2D 美术风格有点像《魔法骑士雷亚斯》（Magic Knight Rayearth），只不过背景没那么精致，不过角色的像素图的动画非常精致并且有着许多有趣的小细节，比如女主角奔跑时尾巴在风中飘动的方式。奇奇可以在风景中跳跃、翻滚和奔跑，控制她很有趣，比有着类似噱头的《光明力量》的主角更有趣。游戏中还有一种名为“Puchimuku”的小孢子，它可以作为武器投掷并且拥有各种魔法能力。

此外，马蒙纳的世界由于过多平和，以至于他们甚至不卖武器。相反，你可以通过在游戏世界中种植种子来培养并收获武器。有七种不同类型的武器——剑、锤子、回旋镖等等——每种武器都有四种基本属性之一，可以通过四季的影响进一步修改。虽然奇奇不会直接升级，但她的武器可以直接升级。



游戏的冒险旅程非常简单而且流程也不长，就像《新创世纪》一样这款游戏放弃了真正的大地图系统，而是让你在一个画面中选择目的地。尽管如此，明亮的视觉效果，迷人的角色和武器制作的灵活性使这段旅程变得有趣。



这是另外一款可能因为游戏风格而从来没有被英文本地化引进的世嘉早期动作 RPG。

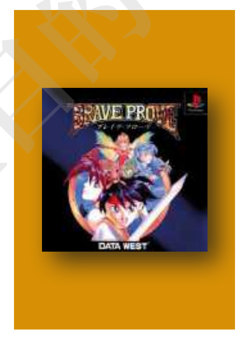
《勇者之证》（Brave Prove）

开发商: Data West | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

在《勇者之证》（Brave Prove）中，你将扮演一个名叫艾什（Ars）的年轻人，他是一群名为“岚之獠牙”（Wild Fangs）的山贼团成员之一。一次偶然的机会，他发现了一种可以用于拯救世界，被称为“黑水晶”的神秘上古遗物的所在地。为此，团长的女儿（也就是艾什的女朋友）希娜（Sheena）被派去将其取回，怎料事情未能按照原计划那般进行，从而导致了一场更宏大的冒险史诗。这款游戏感觉很像 Ancient 在 MD 上推出的《雷神传说》（Beyond Oasis）——艾什的行动速度非常快，你可以通过挥剑来发动各式各样的连击效果，而且而且你还可以加入各种元素来为赋予法术伤害。

Data West（不要和高产的 Data East 混淆）是一家相当小的公司——他们主营业务是制作 PC 上的冒险游戏，也曾制作过横版飞行射击游戏系列《Rayxanber》——而他们这种迫于低成本的美学在《勇者之证》中的到了体现。游戏完全采用了 2D 的美术风格，看起来很普通，比《雷神传说》还差，要知道这颗是一款来自整整一代人之前的游戏，音乐也很普通。这款游戏最大的问题是地下城太大了，即使规模较小的也全是没必要的绕路。这也很容易错过你可能需要轰炸以发现隐藏门的区域。虽然一些简单的谜题能够冲淡游戏的沉闷感，但大部分时间玩家都是在没完没了且同质化的洞穴中奔走，打败相同的敌人。不考虑游戏稀烂的命中率，这些敌人很难对玩家构成威胁，不过你可以提高了经验等级或获得了足够的金币来获得更好的武器。至少这款游戏的动作设计很有趣，如果不追求突破的话，这款游戏稳定的游戏体验对于这类游戏的粉丝还是可以接受的。





到 1998 年，像《勇者之证》这样的游戏已经过时了，它也不像《阿兰多拉》（Alundra）这样的竞品那样有着过硬的质量和精巧的设计。

《太阳帝国猎魔使(偶然之遗迹)》（Bealphareth）

开发商: Sony | 发售年份: 2000 | 涉及平台:

《太阳帝国猎魔使(偶然之遗迹)》（Bealphareth）的故事发生在黑暗的中世纪，建立在一系列地下遗迹之上的卡乐士巴蒂斯塔镇（Callus Bastide）是一座没有法律的话外之地，据说其地下深处藏有一块能让人长生不老的石头，所以引来寻宝者、学者和罪犯等各色人等的争抢。作为一个初来乍到得菜鸟，你可以创建一个角色，选择性别、出生地、武器类型和你访问城市的目的——然后你会见其他冒险家，组建团队，寻找宝藏。

游戏呈现为等距视角，这使得它很难控制。虽然你在地下城探索时一次只能控制一个角色，但你可以通过命令切换到另一个角色。每个人都有自己的武器，以及各种各样可作用于敌人身上的陷阱。如果你用连击链攻击敌人，那么你可以增加获得的金币数量。当你在冒险时，时间也会流逝，这会影响到各种事件。游戏的视觉效果非常鲜明，不过角色设计是由 SFC 上《火焰纹章》游戏的美工小野胜义完成的。





《偶然之遗迹》除了可以让玩家与队友建立羁绊外，这是一款相当非常标准的地下城冒险游戏。游戏总共有 13 个故事，根据主角与队友的关系会发展处不同多的结局其中包含了涉及异性的浪漫故事。剧情本身并没有那么复杂，但有很多有趣的背景故事，因为其他每个冒险者都有自己的动机。该游戏是作为 Game Yarouze 工作室的早期游戏，虽然它的预算确实很低，但你可以感受到工作人员的精心投入。

《偶然之遗迹》平淡的故事设定，无聊的游戏封面以及简单的画面表现并不能真正表明开发者对这款地下城爬行游戏倾注的心血。

《罗德岛战记》（Record of Lodoss War）

开发商: Neverland | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC

《罗德岛战记》（Record of Lodoss War）系列车工推过一系列改编游戏，包括 HummingBird Soft 的一些 PC 游戏和 Kogado 为 Mega CD 制作的 SRPG。Dreamcast 版游戏日版原版的标题为《罗德斯岛战记 邪神降临》（Advent of Cardice），本作由 Neverland（《四狂神战记》和《安妮之梦》）开发，不过这款游戏基本上就是一款“类《暗黑破坏神》”。游戏中你将控制一个被人复活的战士，并开始冒险打败即将毁灭世界的黑暗爪牙。你可以劈砍敌人，喝治疗药水，掠夺，然后给你的英雄装备战利品。关卡不是随机生成的，但道具掉落却是随机生成的。在某种程度上，你可以找到符文并将其刻在武器武器上以进行强化。然而，它在很多方面都与《暗黑破坏神》有所不同——你不能选择角色职业，而且只能单人游戏，尽管有时电脑控制的队友会加入到你的队伍中。这感觉就像是白白浪费了 Dreamcast 的联网功能。

该作开场看起来来似乎和《罗德岛战记》这一 IP 毫无关系，更像是一款暗黑风格的普通西式奇幻游戏，直到像班（Parn）和蒂德莉特（Deedlit）这样系列的老面孔出现在你的冒险者。虽然这款游戏的手柄适配得非常好，但由于当时唯一可做对比的是



PlayStation 上移植版的《暗黑破坏神》，所以这实际上是一个合理的选择。Neverland 的有些员工很喜欢这种类型的 ARPG，因此它被用作开发者接下来的几款游戏的基础，即 PlayStation 2 上的《光明力量 NEO》（Shining Force Neo）以及《光明力量 EXA》（Shining Force EXA），尽管这两款游戏都具有更明亮的视觉效果，更符合典型的日本 RPG 风格。



《罗德岛战记》被改编成“类暗黑”玩法在当时是一件非常不同寻常的事，但这似乎是对这一类型游戏情有独钟的开发商 Neverland 有意为之的。

《我们的太阳》（Boktai）（系列）

开发商: Konami | 发售年份: 2003 | 涉及平台: GBA, DS

《Boktai》是日语“ボクらの太陽，Bokura no Taiyou”《我们的太阳》的缩写，这是一个由 Konami 的一款创新动作冒险游戏。你将控制一个名叫太阳男孩阳戈（Solar Boy Django）的吸血鬼猎人，他将带着自己武器“太阳枪”（Gun del Sol）追猎亡灵。这款游戏的设定最初是由小岛秀夫(Hideo Kojima)起草的，不过这款游戏的实际制作人是他们团队中的美工中村如哉（Ikuya Nakamura）。游戏全程采用等距视角呈现，并且继承了《合金装备》中特色的潜行玩法；为了有效地攻击坏人，你通常需要偷偷溜过去或出其不意发动攻击。

这款游戏最独特的卖点便是其在游戏卡带上配备可以测量真实世界中光照度的太阳传感装置。给设定是为了给游戏主角阳戈的枪进行充能，他需要在战斗过程时常使用蓄能（Pile Driver）这个动作才能在根本上杀死吸血鬼。游戏中还有一个基于时间影响事件和其他事物的游戏时钟。这是一个有趣的想法，除了当你在室外玩游戏时很难在屏幕上看到游戏，所以它最终变得弄巧成拙。尽管设计上有着诸多需要改进的地方，但这款游戏中将动画、狂野西部以及吸血鬼杀手等元素的混合还是非常酷



的，哪怕故事风格是子供向的。

系列在第二作中引入了包括经验值、可升级的属性、更多武器类型以及魔法在内的诸多 RPG 元素。第三款游戏延续了这一趋势，尽管它仍未发行英文版本，该作同时也与《洛克人 EXE》进行了联动。Konami 后来在 NDS 上以《月亮骑士》（Lunar Knights）为名重启了该系列，虽然去掉了太阳传感器，但游戏中引入了新的天气系统。



《我们的太阳》在游戏卡带中加入阳光传感器是一个有趣的想法，但阳光也使初版 Game Boy Advance 的屏幕无法被观测，导致游戏过程异常痛苦。

《灵界传奇》（Relics）

开发商: Bothtec | 发售年份: 1999 | 涉及平台:WIN

在成为 Quest 并与 Squaresoft 合并之前，Bothtec 最成功的作品是 1986 年发行的一款名为《灵界传奇》（Relics）的横向卷轴冒险游戏，它在当时就像今天一样令人迷惑。上世纪 90 年代末，Bothtec 改组为 ex-Quest 时面向 Windows 时代玩家推出的《灵界传奇》新作是一款更容易被人接受的游戏。

《灵界传奇：异象转生》（The Recur of Origin）开场与前作类似——你在一座遗迹中苏醒过来，而等你回过神来却发现自己变成了幽灵，于是在没有真正理解原因的情况下你开始探索之旅。然而，据你所知，从身着红甲的马科斯士兵再到野蛮的兽人等诸多组织也在调查着这座遗迹。最终，你能够拥有他人的身体，将你的生命力与他们捆绑在一起，以换取行动和身份。

不管是作为续作还是所谓的“重制版”，《灵界传奇：异象转生》继承了初代游戏的模糊叙事以及吉格（Giger）式美学，为情节和系统增加了亟需的润色和复杂性。游戏每周目流程提供了多条剧情分支，你可以从受害者身上学习许多技能，最终以复杂的、故事驱动的实时地下城爬行而告终。它从《暗黑破坏神》和当代韩国 RPG 中汲取了不少灵感，但又不是简单地模仿，这让《灵界传奇》的老





玩家以及 Windows 时代的玩家能够轻松上手。

事实证明，《灵界传奇》这个怪诞的异世界故事有着相当多的受众，于是新成立的 Bothtec 推出了两部续作——《灵界传说：二次诞生》（2nd Birth）和《灵界传说：轮回》（Rinne）。2005 年左右，Bothtec 因《银河英雄传说》（Legend of the Galactic Heroes）改编的战略游戏的法律纠纷而被迫关闭，将《灵界传说：轮回》的开发工作交给了《银河英雄传说》系列的开发商 Falcom。

作为 80 年代中期一款在 PC 平台上的重启之作，《灵界传奇》在保留附身玩法这一卖点的同时，并添加了 RPG 和地下城冒险元素。

《大神》（Okami）

开发商: Capcom/Clover Studios | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PS2, PS3, PS4, WII, NSW, WIN

尽管《塞尔达传说：时之笛》（The Legend of Zelda: The Ocarina of Time）大受欢迎，但很少有其他游戏遵循它的模式。《大神》（Okami）便是个例外，这款由四叶草工作室（Clover Studios，前 Capcom 的旗下工作室，解散后部分员工重组为白金工作室）带来的游戏受到了日本民间传说和神话的影响，你将扮演传说中太阳女神天照大神化身的白狼，对抗来自天外的“常闇之皇”的入侵以及被复活的八岐大蛇。

大神在游戏中会挥舞许多武器，比如八咫镜（类似一面燃烧的盾牌）、八尺琼勾玉（可以像鞭子一样挥舞的念珠）以及天丛云剑。游戏中她还可以使用“笔业”，这是一种十分新颖的技能和攻击释放方式，你可以在几乎任何时候暂停画面用毛笔绘制不同的符号，从而产生不同的效果(画炸弹会扔炸弹，画圆圈会召唤太阳，等等)。通过完成支线任务并培育植物和动物，你可以获得感激点（其实就是信仰），这些奖励点可以用来升级各种能力。





《大神》这款游戏中使用了一种类似水墨画以及日本浮世绘风格的卡通渲染风格;它在PS2上给人留下了深刻的印象，在随后的许多高清重新发布中甚至更好。配乐使用了许多日本古典乐器，也令人难以置信。唯一真正的问题是它的节奏，因为过场动画拖得很长，特别是天照的小跟班“一寸”重视喋喋不休。这款游戏也被分成了三个大章节，每个章节的故事都是独立的，所以玩家很容易就会厌倦。但除此之外，在大多数方面，它比大多数 3D 塞尔达游戏都要好。

虽然《塞尔达传说：黄昏公主》（The Legend of Zelda: Twilight Princess）林克也可以变身为狼形态，不过《大神》的最终体验要更好一些。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com

《露塞提娅:道具屋经营妙方》（Recettear: An Item Shop’s Tale）

开发商: EasyGameStation | 发售年份: 2007 | 涉及平台: WIN

很长一段时间以来，日本的同人游戏和独立游戏的流通一直都是由业余开发者在大会或专卖店交易和销售的。EasyGameStation 便是一家以高质量游戏而闻名的社团，他们早期游戏都在一定程度上参考了其他游戏（如 Square 的 PS1 游戏《命运之线》和《公主玛雅历险记》，还有 Atlus 的空战动作游戏《飞向遥远天空》和《枪手之心》），但后来发展成为原创游戏，如 ARPG 《圣歌精灵》（Chantelise）。再后来随着售卖数字游戏的 Steam 平台的日益普及使得这些之前只在日本发行的游戏更容易进入国际视野。《露塞提娅:道具屋经营妙方》（Recettear: An Item Shop’s Tale）便是第一批受益者，该作于 2010 年发布了英文版。它不仅非常受欢迎，而且证明了电脑游戏领域对 JRPG 的需求，也为更多的同人游戏社团和独立游戏进军国际市场铺平了道路。

这款游戏就像是把《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest IV）中“特鲁尼克”（Torneko）那一章，扩充了一下玩法后单独拿出来做成的一款完整的游戏。游戏主人公露塞提娅为了偿还失踪父亲所留下的债务，开了一家道具店，而商店的货源则来自于城外的地下遗迹之中。游戏大部分时间中你将扮演她雇佣的冒险家，在地下城中探险并收集道具，冒





险家可以自己使用这些装备，或者交由露塞提娅出售以从中获利。此外你还需要花时间处理经营商店的细节，比如推销商品和与顾客讨价还价。但看到现金流的增长，这过程无疑是最快乐且值得的——“资本主义，吼！”便是这个游戏的座右铭——至少在你还清债务耗尽之前是这样。结合 Carpe Fulgur 提供的可爱的美术设计和有趣的本地化翻译，所以不难理解为什么这款独特的游戏能够获得成功。

《露塞提娅:道具屋经营妙方》是早期在国际上取得成功的日本独立游戏之一，这要归功于它新颖的模拟和动作 **RPG** 元素，包括经营一家商店。

《3D 点阵游戏英雄》（3D Dot Game Heroes）

开发商: Silicon Studio | 发售年份: 2009 | 涉及平台: PS3

从最初像《国王密令》（King’s Field）这样的小众游戏，再到《黑暗之魂》（Dark Souls）这样的硬核游戏，FromSoftware 对于自己的定位一直都是家专注于动作角色扮演游戏的厂商。但他们在 2009 年时负责发行了一款名为《3D 点阵游戏英雄》（3D Dot Game Heroes），这款夹在一众 FS 社作品之间的休闲游戏由 Silicon Studio（该公司是一家技术服务向的开发公司，因此大都是游戏开发新手）负责开发。游戏中无论是人物、背景还是武器全都呈现为体素，也就是 3D 像素模型，这让一切看起来都很四四方方。当坏人被打败时，他们甚至会爆炸。游戏本身很大程度上模仿了初代的《塞尔达传说》（The Legend of Zelda），所以你要作的就是在大地图上探索在几个地下城中搜寻，同时解决简单的谜题。然而，它也受到了《勇者斗恶龙》的影响，特别是在角色的外观和移动方式上。另外还有本作还有角色自定义系统，你甚至可以与其他玩家分享你的设计方案。

然而这款游戏除了怀旧元素外很难说有什么过人之处。实际上本作的设计也只是比初代《塞尔达传说》好上那么一点——有一些角色职业可供选





择，有更多种类的武器（包括一些滑稽的大剑），有一个不需要花钱便可以强化玩家魔法的计量槽。但除此之外，它有点太简单了，无法超越最初的新奇感。而且还有着其他问题，视觉风格不错，但是默认的摄像视角拉的太近，景深太深，严重模糊了屏幕。不过你可以通过切换到更传统的头顶视角来在很大程度上解决这个问题。《3D 点阵游戏英雄》是一款很棒的游戏，因为当时还没有类似的游戏，就其本身而言，它既有趣又能让人感到越快，但真正值得称道的是其对于怀旧元素的执着。

《**3D** 点阵游戏英雄》是一款采用了体素复古视觉风格的初代《塞尔达传说》模仿者。

《潘多拉之塔》（Pandora’s Tower）

开发商: Ganbarion | 发售年份: 2011 | 涉及平台: WII

《潘多拉之塔》（Pandora’s Tower）的故事围绕着一对名叫恩迪和塞蕾丝的年轻情侣展开。塞蕾丝遭遇了兽之诅咒最终会变成一只发狂的怪物，而唯一可能的治疗方法便藏匿在十三讣塔（Thirteen Towers）这座巨大的堡垒之中。于是恩迪带着塞蕾丝便出发了，游戏中迪恩需要在塔的各处狩猎，带回了他杀死的敌人的肉以拖延塞蕾丝的转化过程，让她能多保持一点人性。

《潘多拉之塔》是当初“降雨行动”（Operation Rainfall）所涉及的三款游戏之一，但该作并未取得像《异度神剑》（Xenoblade）系列那般的成功，原因无外乎以是开发商 Ganbarion 之前主营业务是制作动画 IP 改编游戏，也可能是因为它只是一款 RPG 游戏。而另一方面该作绝非是那种硬核的地下城探险游戏，而是一款更注重动作元素的 RPG。值得庆幸的是，探索和战斗非常有趣，这在很大程度上要归功于主角作为武器挥动的链条。你可以挥舞它，你可以把敌人捆绑在一起，这样他们就可以同时受到攻击，你可以从敌人身上撕下盔甲和装备。游戏的动作完全围绕着 Wii 的体感手柄设计，不过你也可以使用经典款的常规手柄。





这款在临近 **Wii** 主机末期发行的游戏更像是一款 **ACT** 而不是 **RPG**，但这可能仍然会吸引这两种类型的粉丝。

游戏分为几个阶段，你可以参观天文台，在那里你可以购买物品和升级装备。你也可以和塞蕾丝聊天，除了送她的怪物肉，你还可以给她礼物，让她换上新衣服或用来装饰当前区域。恩迪和塞蕾丝之间的关系是游戏的核心，尽管由于恩迪只是一个乏味的角色，所以这一关系并未得到充分发展。游戏中有很多背景设定，但大都未在流程中实际展示，而游戏流程也很是重复。不过它也有一些好的方面——在坏结局中，塞蕾丝变成了恶魔，吃掉了恩迪，然后征服了王国，这很酷。

《经典迷宫》（Cladun）

开发商: System Prisma | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PSP, PSV, PS4, WIN

《经典迷宫》（Cladun，是在日本发行的《Classic Dungeon》系列简称）是由日本一（Nippon Ichi）发行的复古风格的地下城探险游戏三部曲系列。游戏遵循了非常经典的游戏模式——探索区域，杀死坏人，收集战利品，找到出口——但它包含了一些独特的元素，使它与日本第一的其他游戏一样出色。与其他地下城探险游戏不同的是，它非常注重动作元素以及玩家的反应——无意识的砍杀和莽夫行为在本作是不存在的。游戏中没有道具，因此也就没有治疗药，但是地牢中到处都是可见的陷阱，其中一些可以治疗你。或者，你也可以触发这些陷阱用以躲避或攻击敌人。





“创造你自己的角色”的功能是《经典迷宫》的核心吸引力。

本作中吸引力最大的莫过于大量的自定义选项——你可以从许多预设的像素立绘中选择你的角色形象，但也可以按单个像素点为单位编辑它。游戏中有几个角色职业，当你达到某个级别时可以切换(同时保留一些技能)。你也可以创建多个英雄，你可以在不同的关卡中替换它们。虽然你一次只能控制一个角色，但次要角色可以添加到魔法圈中，这可以为主角提供属性提升和其他好处。游戏中有几个预制的地下城可以推进故事的发展，还有一个随机生成的 99 层地下城。作为一款掌机上用来消磨时间的游戏来说，它还算不错，配乐也很棒。

系列前两款游戏是面向 PSP 平台发行的，而续作《经典迷宫 X2》（Cladun x2）则被移植到了 Windows 上。第三款游戏《经典迷宫回归：这是战国！》（Cladun Returns: This Is Sengoku!）则登录了 PlayStation 4 和 PSV 等平台。开发商 Studio Prisma 还为 PlayStation 3 推出了一款名为《迷宫塔路》（Legasista）的游戏，该作与前者玩法类似，只不过少了其粗糙的像素美学。

《深渊狂猎》（Lapis x Labyrinth）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2019 | 涉及平台: NSW, PS4

《深渊狂猎》（Lapis x Labyrinth）是一款来自日本一的横版卷轴 ARPG，游戏在玩法设计上也回归了最古老的 RPG 模式——你控制一群在城镇里建立基地的冒险家，探索地下城寻找宝藏。你可以从猎人、死灵法师，盾卫、女仆，枪手，女巫，破坏者和主教这 8 个超级可爱的角色职业中做出选择并创建你的队伍，此外你还可以在一定程度上自定义角色诸如头发颜色等设定。每次最多只能派出四名角色进入迷宫探险，不过在游戏中他们实际上是垒在一起行动的。游戏中将其称之为“团子”系统，因为这些垒高高的 Q 版角色看起来确实很像是日式的团子点心。队伍中位于底层的是玩家当前控制负责发动攻击的角色。每个团子……角色可以从另一个人身上跳下来让你实现四连跳。

游戏中每关地下城的流程很短，而给玩家下的目标也是要在 5 分钟内通关该处，并前往箭头指引的正确方向离开该处。被击败的敌人会洒出彩色宝石，当你的团队把它们全部吸走时，它们会发出悦耳的声音。但真正的乐趣是当你进入 Fever 模式时，整个屏幕会像老虎机一样亮起来，击中敌人或某些方块会导致宝石到处爆炸。在每个阶段结束时，它会编译你找到的战利品，这让你可以调整团队的状态。





游戏的玩法非常浅显易懂——装备要多多的，属性要高高的，但这并非是本作的卖点，因为本作的核心在于动作要素。但 Fever 模式的感官冲击所带来的多巴胺分泌不亚于拉斯维加斯赌城，而你也不用担心赔个底掉的危险。游戏虽然内容非常单调，但短时间内它的体验是最棒的。

虽然游戏 RPG 元素非常薄弱，但《狂猎深渊的》的爆发力和活力让这款小体量游戏依旧令人兴奋。

《恸哭之星》（Crystar）

开发商: Gemdrops | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, WIN

在 Gemdrops 工作室推出的《恸哭之星》（Crystar）中，你将控制一个叫做“蕾伊”（Rei）的少女，带领她闯过层层炼狱拯救她妹妹“未来”（Mirai）的灵魂。而这样的悲剧故事在整款游戏中随处可见，女主人公为了找到她所爱的人，与魔鬼做了一笔交易，同时把姐姐的不幸归咎于自己。一路上，你会遇到其他饱受折磨的灵魂，其中有些良知未泯，有些则怨气冲天，每个人都有自己的苦衷。这个阴郁的故事是由著名催泪视觉小说《雪之少女》（Kanon）的编剧久弥直树（Naoki Hisaya）所撰写，游戏的角色美术则是由此前未参与过游戏项目的 Riuchi 绘制，但这无疑是《恸哭之星》中最出色的部分。

这款游戏的故事几乎令人沮丧。而且玩法上确实从直面上展示了游戏标题中的“Cry”，游戏中你强大的守护者同伴会因为你的眼泪而变得更强大，并且还设有一个专门用于哭泣的按键，当你为自己充电时，它会让你变得脆弱。敌人也会掉落死亡回忆录，可以净化并装备为属性奖励。在关卡之间，你可以调整你的角色，唯一的安慰就是抚摸你毛茸茸的狗，它确实是一个好孩子。





虽然《恸哭之星》有着一个沉重的背景设定，但他它实际上是一款相当直接的地下城探险 ARPG。游戏的场景设计十分意象化，建筑漂浮在彩色天空上构成一幅非常漂亮的画面，不过由于迷宫的布局是随机生成的，所以它们在设计上相当同质化。游戏的战斗设计还算令人满意，有各种连击和特殊动作，以及多个可操作的女性角色，但设计过于浅显，以至于挖法真正保持游戏所需的许多小时的趣味性。这个情节夸张的故事是否值得，取决于你有多喜欢那些穿着奇幻哥特式洛丽塔服装的悲伤女孩殴打坏人。

“死后的悲伤少女”是这款地下城爬行游戏的主题

Nerdgamer-SH 翻译-仅用于爱好者交流 请勿转载或用于任何商业目的



《策略 RPG》

棋盘游戏，或者说是最早的策略游戏至少可以追溯到跳棋或国际象棋。这些游戏最终演变成以军事为主题的战争模拟类游戏，并由此在当时电脑平台上诞生了第一款策略模拟游戏。对于西方世界玩家来说，在上世纪 80 年代出品了《电脑俾斯麦号》（Computer Bismarck）等游戏的战略模拟公司（Strategic Simulations Inc.），可以说是那个年代出产这类游戏的公司的不二代表，不过其他同时期也有专攻这类游戏领域的其他公司，就比如同时还在进行桌游业务的 Avalon Hill。这一类玩法最终在上世纪 90 年代迎来了真正的繁荣，如 Microprose 的《文明》（Civilization）系列、Mythos 的《X-Com：幽浮入侵》（X-Com: UFO Defense）、SSI 的《装甲元帅》（Panzer General）以及 Westwood 的《沙丘 2》（Dune II）。在日本这类游戏有两个比较具有代表性的，分别是光荣（Koei）公司在 1983 年推出的《信长的野望》（Nobunaga's Ambition，该系列最终衍生出了跟著名的《三国志》系列）和 SystemSoft 公司在 1985 年的《大战略》（Daisenryaku）。虽然光荣旗下的这一游戏系列之后经营了几十年，但后续作品本身可以归类为更另一个更广泛的玩法类型。SystemSoft 后续还推出了奇幻版的《大战略》——《万兽之王》（Master of Monsters），以及其他类似玩法的游戏，比如 NCS 的《艾鲁斯利德》（Elthlead）、《盖亚徽章》（Gaia no Monshou）、《炎之大地》（Guyframe）等一系列在 80 年代末于 PC 平台上发行的游戏。

而这类游戏在日本有一个更受欢迎的玩法分支，那便是策略角色扮演游戏（strategy RPG，可简称为 SRPG），任天堂和 Intelligent Systems 于 1990 年发行的《火焰纹章》（Fire Emblem）便是其中最具代表性的游戏。是什么将“策略”游戏与“策略RPG”区分开来的呢？毕竟，SRPG 是在模拟战略单位的数值，而策略游戏本身也是在用数值来模拟战场的随机性，所以二者到底有什么区别呢？就像每种定义一样，这取决于问这个问题的人的个人倾向，但总的来说，二者最大的区别在于故事。是否有一个明确的主线故事？你指挥的角色是无名战士，还是他们在故事中有自己的个性和角色？也许同样重要的是，他们是否在游戏过程中不断发展，增强力量并获得新能力？正是这些元素将《火焰纹章》与同时期的《FC 战争》（Famicom Wars）等其他同类型游戏区分开来。

广义上讲这本书上的所有游戏都可以归类到 SRPG，所以接下来的部分将是对于这些规模更大更且有趣的游戏系列的概述。需要重点指出的游戏有 Quest 的《皇家骑士团》（Tactics Ogre）及其精神继承者《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）、Square 的《前线任务》（Front Mission）系列、世嘉的《光明力量》（Shining Force）系列、《樱花大战》（Sakura Wars）系列和《战场女武神》（Valkyria Chronicles）系列、NCS 和 Masaya 的《梦幻模拟战》（Langrisser）系列、Atlus 的《梦幻骑士》（Growlanser）系列和《恶魔幸存者》（Devil Survivor）系列以及日本一（Nippon Ichi）的《魔界战记》（Disgaea）系列。与标准的 RPG 相比，这些游戏更强调战斗而非叙事，所以它们的故事（当然，也有例外）通常不是游戏的核心，游戏机制也不会随着进度发生太大变化，所以也不必进行过于深入地研究。

《皇家骑士团》及其精神续作《最终幻想战略版》为 **90** 年代和 **2000** 年代的许多 **SRPG** 树立了模板。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《火焰纹章》（Fire Emblem）（系列）

开发商: Intelligent Systems | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC, SFC, GC, GBA, WII, DS, 3DS, NSW

Intelligent Systems 是任天堂旗下的一家子公司，其贡献了许多 NES 早期游戏。为了争取到更广泛且更硬核的 PC 平台策略游戏用户，他们于 1988 年推出了自家公司的原创游戏《FC 战争》（Famicom Wars）。后来在逐渐完善游戏的基本设定并赋予其更强的故事性和 RPG 元素后，他们最终于 1990 年在 FC 上推出了《火焰之纹章：暗黑龙与光之剑》（ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣）。加贺昭三负责这款游戏的剧本与角色设计，而直到在 SFC 时期离职之前，他一直都是该系列的制作人。

截止到本文撰写时，《火焰纹章》总共推出了 16 部作品，而一路追下来可能会让人感到困惑。毕竟每作游戏都没有正是的官方数字序号，不过仍有一部分粉丝会采用数字称呼每作。其中部分作品是存在着真正承接关系的，共享角色和情节元素；还有一些是对于系列古早游戏的重制版，不过这类游戏也被看作是单独的作品。这一经久不衰的游戏系列在第七部，也就是 GBA 上的《火焰纹章：烈火之剑》（ファイアーエムブレム 烈火の剣，不过其他地区的引进版统一将其简单称之为《火焰纹章》）之前，也不过是仅限于日本本土市场的小众游戏。而在过去几年间，《火焰纹章》系列的人气一直起伏不定，但由于 2012 年 3DS 掌机平台上的《火焰纹章：觉醒》（ファイアーエムブレム 覚醒，也是该系列的第 13 部作品）使该系列在国际上成为一个现象级的作品。

正如各位所想的那样，这个经营了 30 年的游戏系列在过去多年间发生了许多变化，但一些元素在大多数或者说是系列几乎所有游戏中从未改变。系列每作都发生在一个基于中世纪背景的奇幻世界中，其中充满了政治冲突，并有像龙和天马这样的神话生物。而该系列的核心设计之一便是“永久死亡模式”，也就是说，当一个角色战斗中阵



亡，游戏中是不会提供给玩家任何复活的机会，在游戏剩下的流程中已死之人就是死了，除非你重开游戏或读档重新攻略那个关卡。显然，对于主角来说，死亡意味着游戏会立即结束，尽管其他与剧情相关的角色也会被杀死，但如果玩家不介意的话，故事仍然会继续下去。玩家可能会在游戏的早期遭受巨大损失，然后被敌军打败，不过整个故事中新角色会不断加入，在必要时替换倒下的单位，或者坐冷板凳。该系列后期的游戏为了照顾新玩家加入了可选的“不死鸟模式”来替代“永久死亡模式”，倒下的单位会简单地撤退，然后在随后的关卡中毫发无损再次登场。

除外，游戏中还分为了多个兵种类型，像是可以可以承受重击但移动非常缓慢的重甲骑士；可以在战场上大范围移动的骑兵；虽然攻击没伤害，但对于其他单位至关重要的治疗者，还有可以远距离攻击的弓箭手。系列许多作品中都沿用了一种类似于石头剪刀布的兵器相克系统，给特定兵种以优势或劣势——例如拥有超大行动范围的天马骑士可以轻松越过像山脉这种复杂地形，但弓箭手可以将其轻易消灭。而在系列某些作品中，角色使用的魔法也有属性相克系统。



《火焰纹章》的第四款游戏《火焰之纹章：圣战之系谱》（ファイアーエムブレム 圣戦の系谱）是该系列的标志性作品。然而，它还没有看到正式的英文版本。







FC 上初代的《火焰纹章》卖相确实一般，也许这也是任天堂决定不进行本土化的原因。然而，它在 2020 年晚些时候在 Switch 上获得了英语本地化。

除了单纯的战斗目的外，游戏关卡中还存在着许多设计，玩家可以访问城镇，在那里获取信息或道具，或寻找宝箱。玩家可以通过进入特定的场景来购物，并非所有关卡之间都有商店，但如果有，你可能需要停下来补充补给。武器和法术书在使用一定次数后会损坏，并且需要更换，以免单位发现自己毫无防御能力。

战斗单位可以通过与敌人战斗获得经验值，斩杀敌人可以获得更多经验点数。这一设计的目的是为了鼓励玩家专注培养至少一个强大的角色，以让他们能够在技术上轻松地碾压敌手，不过等级过高的角色在战斗中几乎成长空间，而且还会挤压其他角色的必要成长，所以你也不能过度培养单一角色。当角色升级时，他们的各项属性归随机增加，所以玩家每周目流程中角色的成长也都各不相同。游戏中存在等级上限，但玩家可以通过获取和使用特定道具将角色进阶或转变为不同的职业。

FC 上的初代游戏《火焰之纹章：暗黑龙与光之剑》的主角马尔斯（Marth）是一个蓝发的青年，作为阿尔特亚王国王子的他遭到了流放，为了夺回自己的国际，他需要打败邪恶的暗之龙王梅德乌斯（Medeus）。作为系列在 8 位机平台上的开山之作，这款游戏可谓相当粗糙，——尤其是UI，因为它没有突出显示你的单位的移动范围，所以你需要通过移动光标来试探相应的范围。虽然游戏的战斗动画并不长，但也无法跳过它。故事的复杂程度与当时的其他 RPG 相似，但大多被降级为任务文本，并且缺少细节的描述。

续作《火焰纹章：圣火纹章外传》（ファイアーエムブレム外伝）受到了当时诸如《恶魔城 2：西蒙的任务》（Castlevania II: Simon’s Quest）和《塞尔达传说 2：林克的冒险》（Zelda II: The Adventure of Link）等游戏的影响，而这也正是导致这款游戏如此怪异的原因之一。本作有分为了阿鲁姆（Alm）和塞丽卡（Celica）两位男女主角，游戏每章会切换视角控制其中一方在瓦伦西亚大陆上战斗。与前作不同的是，这款游戏拥有更多 RPG 元素，包括外部大地图、地下城和城镇等设定。由于敌人可以反复刷新，你可以一直战斗下去，随心所欲地提高角色的等级，这是你在前一了这些变化，但最近的作品却又重拾其中部分设计，而这款游戏也在 3DS 平台上以《火焰纹章 回声：另一位英雄王》（FIRE EMBLEM Echoes もうひとりの英雄王）作为标题推出了重制版，因此如今重头看来这也没啥还奇怪的。

随着 SFC 的推出，该系列带着《火焰纹章：纹章之谜》（ファイアーエムブレム 纹章の谜）来到了该平台上，并延续了马尔斯和他伙伴们的冒险。除了全新的故事之外，本作中加入了一系列基本上可以理解为对于初代游戏内容进行重制的关卡，并且该作的画面效果和游戏机制可谓是全方面的升级。由于 ROM 空间的限制，一些任务和角色被删减了，但这已经足够好了，你不需要重新打开 FC 上的游戏便可重新游玩和感受该作。

第四款游戏《火焰纹章：圣战之系谱》（ファイアーエムブレム 圣戦の系谱）给该系列带来了另一个实质性的变化。新角色西格尔特（Sigurd）是很久以前击败邪恶的英雄的后裔，也是圣剑 斩裂剑（Tyrfing）的继承人。本作是系列首次引入武器相克系统的游戏，而该系统在后续大部分游戏中一直被沿用。游戏的关卡设计也发生了变化——第一款和第三款游戏都有大约 30 个关卡，而这款游戏将这个数字减少到10个，但每个关卡的流程变得更长了。由于战斗时间较长，你可以在每个回合开始时保存进度。之前的游戏允许单位在战场上交谈，但在本作中你甚至可以发展男性与女性角色之间的关系，并有可能让他们坠入爱河。在游戏进行到一半时，突发的悲剧终结了团队的旅程，然后时间飞速流转，让新一代的成年子女继续着他们父母未能完成的战斗。

系列第五款游戏《火焰纹章：多拉基亚 776》（ファイアーエムブレム トラキア776）的主角是前作中子时代的角色之一。这款游戏就像那些老游戏一样，关卡更短且更紧凑，不仅取消了恋爱元素，而游戏难度要高得多。除了生命值，你还需要管理每个角色的精力值，以免他们变得太疲惫而无法战斗。这款游戏在零售版本推出前曾计划通过《Nintendo Power》发布卫星下载版，但最终不







了了之，而这款游戏也是系列缔造者加贺昭三离开任天堂之前操刀的最后一款游戏。

该系列之后便来到了 GBA 掌机平台上并推出了《火焰纹章：封印之剑》（ファイアーエムブレム 封印の剣），故事的主角也变成红发少年罗伊。游戏整体结构类似于《多拉基亚 776》，不过本作取消了前作中一直受诟病的精力值系统，而且难度有所下降，画风也变得更为明亮，以适配掌机小屏幕。你可以在战斗中终止游戏，但重新读档的话像是在战斗中获得的道具无法保留下来。该作本身质量在系列中只能算一般，但其本身的历史地位相当重要，因为它间接引发了国际上对该系列的兴趣。在 NGC 上的《任天堂明星大乱斗 Melee》（Super Smash Bros. Melee）中，罗伊和马尔斯作为《火焰纹章》这一 IP 的参战角色登场，这让当时英文世界的玩家迫切地想知道这一红一蓝的两人到底出自哪款游戏。受到这种好奇心的启发，任天堂开始了对于《火焰纹章》系列的英文本地化进程。

GBA 上的最后一作《火焰纹章：圣魔光石》（ファイアーエムブレム 圣魔の光石）的主角不再是罗伊和艾利乌德（Eliwood），而是双子兄妹艾瑞珂（Eirika）和伊弗列姆（Ephraim）。这一代借鉴了《火焰纹章外传》的部分元素，在游戏中加入了双主角视角，大地图旅行以及在闲暇时战斗和刷任务的设计。

下一作《烈火之剑》没有英文字母，该作即是上一部作品的前作也是许多新玩家的入坑之作。游戏的前几章中你将要扮演一位失明的指挥官，在草原的贵族少女琳（Lyn）的帮助下开始了很长的教学关。在结束了这一部分开场的章节后，故事的视角则会切换到罗伊的父亲艾利乌德。本作与前作玩法基本类似，但难度更低。

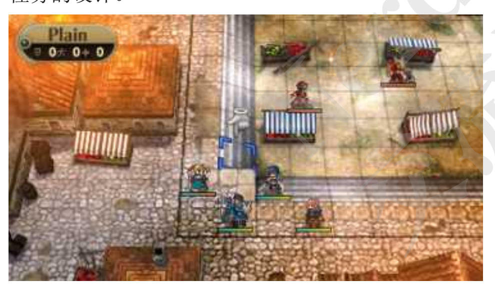
GBA 上的最后一作《火焰纹章：圣魔光石》（ファイアーエムブレム 圣魔の光石）的主角不再是罗伊和艾利乌德（Eliwood），而是双子兄妹艾瑞珂（Eirika）和伊弗列姆（Ephraim）。这一代借鉴了《火焰纹章外传》的部分元素，在游戏中加入了双主角视角，大地图旅行以及在闲暇时战斗和刷任务的设计。

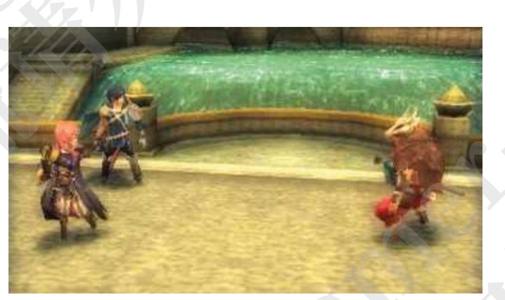
随后在 NGC 平台上推出的《火焰纹章：苍炎之轨迹》（ファイアーエムブレム：蒼炎の軌跡）将该系列带回主机平台，主角也变成了雇佣兵艾克（Ike）。画面效果随着机能的提升转为了全 3D 模型渲染，虽然风格未能给人留下深刻印象，但音乐质量有所提高。游戏最大的变化是加入了一种叫做兽牙族（Lethe）的野兽兵种，可以让他们在战斗中变身作战。游戏续作《火焰纹章：晓之女神》（ファイアーエムブレム 暁の女神）发布于 Wii 平台。该作最初的主角是白发少女米凯亚（Micaiah），不过她后来加入到了艾克的小队当中。该作显然是为了系列老玩家准备的，因而难度相当高，不过国际版对其难度进行了调整并就加入了在战斗中途保存的功能。

接下来的两款游戏都是对于早期游戏在 NDS 上推出的重制版。《火焰纹章：新・暗黑龙与光之剑》（ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣）是为了向英语世界玩家介绍马尔斯和其队友，而推出的初代游戏的重制版。初代游戏的所有机制在本作中迎来了大换血以用来适配后来推出的武器相克系统，并在该作中也新增了一些全新的章节。也有新的角色，虽然他们的存在只是为了取代死掉的角色。然而暗淡的配色方案以及糟糕的人物 CG 渲染立绘都让这款游戏的卖相差到极点。尽管士郎正宗（代表作《攻壳机动队》）为本作贡献了美术设计，但游戏中根本就没体现出来。后来三代游戏的重制版《火焰纹章：新・纹章之谜~光与影的英雄~》（ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ～光と影の英雄）从未在日本以外的地区发行过。该作中确实引入了一些在后来的游戏中得以沿用的元素，诸如摆脱永久死亡的休闲模式，以及让玩家的自定义角色参与的部分章节。

NDS 上的两作游戏市场反应不尽如人意，不过任天堂在 3DS 上推出的《火焰纹章：觉醒》结果却不同反响。该作同样让玩家可以在游戏中创建自定义的虚拟角色（默认名是“罗宾”），而游戏的实际主角其实是马尔斯的后代克罗姆（Chrom）。除了休闲模式的回归，你还可以在地图上冒险进行非主线的战斗。尽管游戏画面分辨率较低，但模型质量要比 NGC 上的更好。

感谢《任天堂全明星大乱斗 **Melee**》，让上图中《火焰纹章》系列的第七作成为了系列第一款销往海外的游戏。







《火焰纹章：觉醒》让该系列重新焕发活力，主要是因为玩家可以将自己最喜欢的战士配对，让他们生出一个(成年的)孩子。

也许这款游戏成功的最大原因便是“恋爱元素”自《火焰纹章：圣战之系谱》多年之后的回归。虽说本作没有世代更替的剧情，但还是很恶趣味地把游戏中已婚配角色的孩子穿越时空送回到当前时代，与他们的父母团聚。游戏中也有不少基于过去作品角色的 DLC。

随着《火焰纹章》系列的第二春的到来，游戏团队便开始计划一个更具野心的项目——《火焰纹章 IF》（ファイアーエムブレムif）。本作的主角也就是玩家的自定义角色作为贵为王子（或公主）需要站队，选择是要为白夜王国还是暗夜王国而战。从技术上讲，游戏分为了三个版本以及两个零售版，也就是说你需要购买其中一款游戏外加两个 DLC 才能完整体验整款游戏。这不禁让人联想到世嘉和 Camelot 在《光明力量 3》中采用的多剧本设定，但这一设计在本作中运用的可谓是自作聪明。编剧显然急于求成，虽然系列的剧情一只不是重点，但本作的故事却要糟上许多。角色刻画及其刻板，白夜王国全都是好人，而暗夜王国全都是坏人，根本就没大多中间的灰色地带。

游戏本身比《觉醒》有所改进，玩家可以自定义城堡据点，武器的克制系统也进一步扩展了武器种类，并给也没了割裂感。。玩家也可以将选择的角色带到他们的私人区域进行会面。日版中会给予玩家每个角色的面部特色，让你可以通过触摸笔对他们进行抚摸，这这一奇怪且令人尴尬的设计在英文版中被删除。

系列在 3DS 上的最后一款游戏《火焰之纹章 回声：另一位英雄王》（FIRE EMBLEM Echoes もうひとりの英雄王）是对于二代游戏《火焰纹章外传》的重制版，故事主角也自然是阿尔姆和塞莉卡。这是一款复古游戏，缺少了其他3DS游戏的浪漫元素和角色。虽然 NDS 两作重制版追溯性地添加了一些更现代的《火焰纹章》机制，但本作中并未加入武器相克系统。它保留了一些更独特的特征(如弓箭手能够近距离攻击)以及地下城探险要素。由于本作中大量的随机要数，本作加入了回溯系统可以在一定范围内逆转时间。剧情得到了极大的扩展，配角也得到了极大的充实，配音也更多了。虽然它的关卡设计有点过时，但任何被现代《火焰之纹章》游戏所惯坏的人都可能会喜欢这款游戏。

该系列后来来到了 Switch 平台上，并制作了《火焰之纹章：风花雪月》（ファイアーエムブレム　風花雪月）。该作很大程度上借鉴了《女神异闻录》（Persona）和《英雄传说：闪之轨迹》（Trails of Cold Steel），故事舞台主要位于一所学校，更准确地说是一所战争学院。不过，你不是学生，而是老师，可以选择如何在校园里度过时间，参加活动或与学生一起出去玩。正如标题所示（英文版副标题“Three Houses”）玩家需要在三个阵营学院中做出选择，每个学院都有对应的学员，而 DLC 中则加入了第四个学院。与学员建立羁绊便是本作的核心，所以比起系列其他游戏，本作更注重对于角色的塑造。这个故事还包括一个时间跳跃，所以你可以看到你的同学是成长的。由于支援倾斜于社交元素，所以本作战斗并没有那么困难，而且加入了诸如阵容、雇佣兵团等诸多全新元素。纯粹的武器相克也被取消，取而代之的是对于其他兵种武器的优势。

和其他经久不衰的长篇游戏系列一样，该系列中并没有所谓“最好”的一代，大多数玩家对于该系列作品的好恶更多来自于个人的偏好。《圣战谱系》被认为是 16 位机上经典中的经典，而《苍炎之轨迹》被认为那个世代系列最好的一作，而《风花雪月》则是一款更亲民更现代的新时代游戏中最受欢迎的一作。该系列从未有停止发展的迹象，更不用提任天堂还喜欢《任天堂全明星大乱斗》中源源不断地加入这一系列 IP的角色。

虽然并不属于这一 IP，个人还是觉得有必要提一下加贺昭三在离开 Intelligent Systems 并成立自己的公司 Tirananog 后打造的《泪指轮传说》（Tearring Saga）系列。初代游戏于 2001 年登陆了 PS1 主机，这是一款与《火焰纹章》无论是玩法、UI 界面乃至角色美工都几近相同的游戏。游戏整体玩法是基于《火焰纹章外传》设计的，游戏中两名主角在地图上分别指挥着两部兵马开始冒险。游戏还因为原定标题《纹章传说》（Emblem Saga）被任天堂告上法庭，虽然发行商 Enterbrain 被要求赔偿损失，但游戏销售仍被允许继续进行。换句话说，由于它的血统，它也可以被视为该系列的一部分。游戏在 PS2 上的续作《贝尔维克传说》（Berwick Saga）对玩法进行了大换血，使之在感觉上不那么像是一款模仿者，而且战场棋盘的网格也从正方向换成了六边形。

《风花雪月》的美术仓花千夏之前最出名的作品是《歌之王子殿下》，这是一部以男子偶像乐队为主题的 ACG 产品系列。所以本作也比系列其他作品更像是一款乙女游戏。









《光明力量》（Shining Force）（系列）

开发商: Sonic! Software/Camelot | 发售年份: 1992 | 涉及平台: GEN, SCD, GG, SAT, GBA

任天堂和 Intelligent System 共同打造的《火焰纹章》（Fire Emblem）固然是一款杰出的 SRPG，但其繁琐的交互界面、较高的难度以及与政治相关的故事情节意味着它的受众多为硬核玩家。世嘉的《光明力量》（Shining Force）系列则反其道而为之，虽然玩法和风格与前者类似，但在许多方面却更加平易近人。对于西方玩家来说，这一点尤为重要，因为与任天堂的《火焰纹章》系列不同，世嘉的游戏至少在 16 位机时代基本上都会发售海外版，这让许多英语国家的人第一次接触到这类游戏。

系列初代游戏的企划由 Sonic!Software（与《音速索尼克》系列的开发团队无关）提出，该作也是 MD 上的地下城冒险游戏《光明与黑暗》（Shining in the Darkness）的后续作品。二者的风格非常相似，同样都有着类似童话故事书一般的奇幻故事背景，尽管两款游戏剧情间并没有直接联系，但两者的画面风格的相似度还是很容易发现的。游戏由高桥宏之（Hiroyuki Takahashi）设计，玉木美孝（Masahiko Yoshimura）担任本作的角色美术；初代游戏的音乐由吉村政彦（Masahiko Yoshimura）负责，二代的作曲则是由竹内元明（Motoaki Takenouchi）担任。

《光明力量》的故事开始于一个正在读书的小女孩，她会记录下你的名字然后将会为你开启一场真正的冒险。年轻的游戏主角（默认名麦克斯-Max）的任务是保护格鲁堤亚纳王国（Guardiana）免受企图复活黑龙的鲁恩浮士德（Runefaust）帝国的入侵。在于敌国战斗的同时，主角还必须要为标题中的“光之大军”（Shining Force）招募成员，最终让他们这一支杂牌军扩编成一支真正的王牌部队。

《火焰纹章》这一类的 SRPG 一般被定义为带有角色扮演要素的策略游戏，不过《光明力量》却反其道而行，它更像是一款带有策略元素的角色扮演游戏。游戏中，玩家可以自由探索城镇，与人交谈，购买武器等等，然后进入战斗场景推进故事，而不是强迫你完成任务。城镇也一个大地图连同，这也是许多战斗环节的场景。角色单位分为几种不同的类型，包括常见的战士、弓箭手、牧师和法师，除此之外，还有作为骑士单位的半人马等一系列兽人种族角色职业。和《火焰纹章》一样，当单位达到一定等级时便可以晋升更高级的职业。部分角色会随着游戏剧情的推进而加入到你的队伍中，而其他人则需要你积极招募。其中最有趣的是一只名叫“加古特”（Jogurt）的仓鼠外形的小家伙，它在战斗中用处不大，但确实很可爱。





《火焰纹章》系列很少会在游戏画面上过度下功夫，但《光明力量》却突出了有趣的美术风格和华丽的战斗场景。

游戏的战斗也与《火焰纹章》十分接近；但二者间最显著的区别在于，《光明力量》在攻击动画的表现上要好很多。战斗时游戏镜头便会拉近，对峙场景和人物的比例都会放大，使它们更好辨识，游戏的 UI 交互也更容易理解。在敌我对峙中，当战斗人员攻击敌人时，视角会切换到一个更具表现力的越肩视角，想电影镜头那般让二人对峙。虽然人物间的攻击动画非常简单，但就画面表现力表现力来说，绝对比早期《火焰纹章》中的像素小人对







《光明力量 2》虽然与前作相比变化不大，但却更加精致。

砍更能给人留下深刻印象。事实上这些战斗画面在游戏早期广告中被大肆宣传，并带动了游戏，将其卖给了那些被认为不喜欢角色扮演游戏的海外用户。

其他同类型游戏中常见的元素也在本作中进行了简化。游戏中不存在永久死亡，所以被打败的角色可以在随后的战斗中使用，你可以在被消灭后保持你的经验值，让你有机会通过重复的遭遇战升级。战场地形对于角色属性仍会有影响，尽管角色可以在被攻击后进行反击，但就像《火焰纹章》那样，这类情况更多是随机发生的。角色每回合顺序是由其速度值决定的，而不是敌我双方轮流进行统一操作，不过由于游戏中带有一些随机要素，因此玩家有时很难预判敌人下一步的行动。虽然游戏总体上没有《火焰纹章》那么难，但这并不意味着它很容易——盟友很容易被打败，玩家在策略决断上稍有闪失还是会导致满盘皆输。

《光明力量》一经问世几乎立即被奉为经典，并且有效地提升了 MD 上 RPG 阵容的口碑。2004 年游戏在 GBA 掌机上推出了重制版《光明力量：黑暗龙复活》（シャイニング·フォース 黒き竜の復活），该作不仅是对画面的重制，更是对游戏各项设计进行了调整，使其难度更加亲民。不过该作是由世嘉旗下的 队Amusement Vision 开发的，而非原班人马。

《光明力量 2》的开发便紧锣密鼓地提上了日程，该作与初代游戏相比，不能说毫无变化，只能说改进的地方微乎其微。本作的故事又是一个关于邪恶冲破了封印的设定，魔王吉恩（Zeon）降临到了格兰希尔（Granseal）这片土地上，玩家则要控制一个名为鲍伊（Bowie）的年轻人组建一支全新的“光明大军”前去挫败魔王的野心。本作流程更长，内容也更复杂，但剧情比重也要比前作多上不少。游戏的 UI 界面进一步得到了改善，使得切换道具变得不再那么麻烦，并且由于可以让玩家重新造访之前的城镇，而不必像初代游戏内容被限定在当前章节中，所以本作的地图设计要更加开放。角色的职业进阶设定也更加灵活，只要你能找到合适的道具，那么大部分角色可以自由选择切换为其他的职业。虽然本作的进步并不明显，但大多数玩家仍认为二代在 MD 上这两作中略胜一筹。

世嘉期间在 Game Gear 掌机上推出了一个以《光明力量外传 远征邪神之国》（シャイニングフォース外伝 遠征邪神の国へ，无英文版）和《光明力量外传 II 邪神的觉醒》（シャイニングフォース外伝II 邪神の覚醒，英文本地化版本的标题是《光明力量外传：破邪之剑》- The Sword of Hajya）。这两款游戏的剧情主要是为了填补 MD 上一代到二代之间的空缺，而世嘉随后又将这两款外传整合为《光明力量 CD》（Shining Force CD）发布在 SEGA CD 上，并在全球范围内发行。该版本不仅将游戏的界面和画面效果变得更符合 16 位主机游戏标准，更是采用了 CD 音频配乐。除外还加入了两个需要解锁的额外关卡，不过由于需要更大的内存空间，它们需要一个用于备份的 ROM 卡带来解锁。而这一外传故事最终延续到了 GG 掌机上的第三作《光明力量外传 最终战争》（シャイニングフォース外伝 FINAL CONFLICT），不过该作从未推出过英文版。

正传第三部作品登陆了世嘉土星主机平台，该作也标志着该系列迎来了一次质的变化。游戏被分为了三个有着不同的独立版本，不仅有着不同的剧











本而且每个版本的主角都对应了不同派系的不同领导人。剧本一中的角色是阿斯皮尼亚共和国（Republic of Aspinia）的剑士辛比奥斯（Synbios），剧本二是德斯托尼亚（Destonia）的王子米迪奥（Medion），而剧本三的主角是一个独立于各方势力的雇佣兵朱利安（Julian）。游戏剧情最初都是围绕着两国之间的战斗展开，不过其背后真正的操控者其实是邪教布尔扎姆（Bulzome）。该作的故事也与系列的衍生的 RPG《光明圣柜》（Shining the Holy Ark）相关。同一件事在不同的剧本中会以一种不同的视角呈现，而每个剧本中的角色间也都存在着微妙的关联性。在其中一个剧本中做出的选择也都会对其他故事线造成影响，不过这种影响不是特别大。不幸的是，《光明力量 3》最大的缺点并不在于其内容，而在于其发行手段。当时正值世嘉开始停止在日本以外的市场销售土星游戏，所以只有剧本一进行了英文本地化，所以西方市场玩家根本体验不到完整的故事。

从游戏玩法的角度来看，这款游戏与 MD 上的两作基本相同，不过也借鉴了《火焰纹章》中的部分元素，尤其加入了在战斗中让角色之间协作从而提升角色在战斗中的优势。在本作的一些支线战役中通常会存在着隐藏区域，在那里你可以分散你的队伍，并尝试寻找额外的道具。

画面升级为了全 3D 的，不过这从来都不是土星的强项。角色在地图上的立绘都是经过 CG 渲染的，效果也很不理想，但由于游戏场景改为了 3D 建模的，所以你可以随意旋转摄像机视角。不过全 3D 建模的战斗场景不仅没啥能给人留下深刻印象的特色，而且西安的港难看。角色的动画效果自然是比 MD 时代好上不少，但看起来明显不如 90 年代末 PlayStation 上那些更好的游戏，而且随着时间的推移，这很容易就过时了。此外游戏中还加入了数字化的战斗语音，不过相较听起来非常自然的日版语音，本作的英文版配音糟糕得令人尴尬。本作的配乐改为了之前为《光明圣柜》作曲的樱庭统负责。《光明力量 3》的配乐同样出色，尤其是城镇和战斗的主题曲。

从技术上讲，《光辉力量》系列并没有就此结束，但开发团队(在第三款游戏发行时改组为 Camelot) 对世嘉越来越不耐烦，开始与其他发行商合作。他们最终与任天堂合作，为任天堂创造了自己的原创 RPG 系列《黄金太阳》（Golden Sun）以及各式各样的《马力欧》体育游戏系列。与此同时，世嘉进而把《光明》（Shining）系列打造成一款普通的 RPG，而且后来的大部分游戏也都不是 SRPG，与该系列最初的面貌相比可谓是天差地别。因此，许多粉丝仍在呼喊，希望《光明力量》可以重拾最初的风格。

《光明力量 CD》本质上就是系列在 **Game Gear** 掌机上推出的游戏的合集版，只是把画面和音乐对 **MD** 进行了适配。



由于《光明力量 3》的剧本 2 和剧本 3 是日本独占，所以欧美地区的玩家只能体验到三分之一的故事。









《“光明”系列》（Shining）

D开发商: assorted companies | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT, GBA, PSP, DS, PS2, PS3 and more

要追溯“光明”系列的起源要从一款第一人称地下城探险游戏《光明与黑暗》（Shining in the Darkness，シャイニング&ザダクネス）开始说起，后来又推出了《光明圣柜》（Shining the Holy Ark，シャイニングザホーリィアーク）以及衍生的 SRPG 《光明力量》（Shining Force）系列。虽然许多西方世界玩家对该系列的第一印象是 SRPG，但它很快就成为世嘉旗下的一个包揽了所有角色扮演游戏类型的 IP 系列，在该 IP 下不同的开发商为其开发了许多不同类型和风格的衍生作品。

其中第一款游戏便是发行于世嘉土星主机上的《光明圣智》（シャイニングウィズダム，Shining Wisdom）。这一时期的“光明”系列游戏都是由系列的初始团队 Sonic!Software 负责开发。这是一款俯视视角的 ARPG，主角是一位名叫马尔斯（Mars）的侍从，他的任务是要去阻止巫师帕佐特（Pazort）召唤可以摧毁世界的邪恶巨人。这款游戏类似于世嘉之前在 MD 推出过的《新创世纪》（Crusader of Centy）这类以大地图和迷宫探索，以及简单谜题为核心的游戏。

游戏其中一个核心设计是让玩家可以通过按住 B 键让角色快速奔跑。游戏中有一些有趣的道具，比如可以让你投掷敌人的柔道服，可以让你跳跃的弹簧鞋，甚至还有一辆汽车!游戏本身保留了与 16 位机时期“光明”系列一贯的童话风叙事，甚至多了一些恶搞元素。但这款游戏在其他方面的表现只能用将将及格或者说略逊一筹。人物形象采用了一种带有厚重的黑色描边的 CG 预渲染图像的形式呈现，并且看起非常糟糕。甚至整个游戏的配色方案都很难看，最后的整体效果甚至要比许多 16 位机时代的游戏还要糟糕。玩家的初始武器攻击范围极短（虽然后来你可以通过找到其他武器或技能来弥补这一点），一切都显得粗糙且突兀。游戏美版的英文翻译由 Working Designs 负责，他们不仅更改了游戏内的部分名词，而且还强加上一些额外的含义来与系列其他游戏产生联系，好在欧版的文本翻译要更忠于原版。





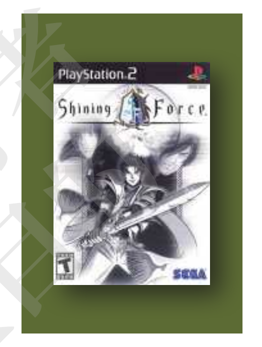
“光明”系列在《光明力量》之后开始转向 **RPG** 领域，最初是 **Camelot**《光明圣智》（上图），之后是 **Nextech** 和 **Grasshopper** 合作开发的《光明之魂》（左上图）

这种 ARPG 风格也为系列后续几款游戏奠定了基础格调。系列下一款游戏是 2002 年推出的《光明之魂》（Shining Soul），这款 Game Boy Advance 掌机游戏的开发工作由曾开发过《新创世纪》（Crusader of Centy）的 Nextech 和 Manufacture 合作完成。游戏保持了系列一贯的故事框架，游戏开场是一个小女孩在看书，还是那个熟悉的 UI 以及那个关于打败黑暗龙的故事，但除此之外该作与《光明力量》系列有着很大的区别。与《塞尔达传说》系列或其他 16 位机 ARPG 不同的是，本作再玩法上更接近与《暗黑破坏神》（Diablo）那样的砍杀游戏，而且风格更适合年轻用户。你可以选择自己的角色职业（一代中只有 4 个职业，二代中增加到了 8 个），然后在地下城中战斗并从倒下的敌人那里拾取战利品。与早期《暗黑破坏神》不同的是，它的场景不是随机生成的。它还支持通过 GBA 联机线进行多人游戏。这款游戏相当简单且乏味，加上有命中率的设定，让许多即便是达成连击的动作也会一起“失手”，所有实际玩起来非常劝退。

Nextech 后来还负责开发了“光明”系列的下一个衍生游戏系列，第一款游戏是 2007 年在 PlayStation 2 上发行的《光明之泪》（Shining Tears），接下来是其在 2009 的续作《光明之风》（Shining Wind）。而负责这一时期“光明”系列美术的画师是著名漫画家田中貴之（Ton-







y Taka），在此之前他便以《Fault!!》和《空之色，水之色》（そらのいろ、みずのいろ）等成人游戏而闻名于世。但他也非常擅长奇幻风格的美术，并为这一时期的作品创造了人类、精灵和兽人等来自不同种族的迷人角色。然而，田中貴之的美术确实是这些游戏的核心卖点，但游戏质量的参差不齐，以至于一些日本粉丝觉得请田中貴之来更多是为了推销人设或画册，而不是为了创造游戏。

《光明之泪》和《光明之风》在 PlayStation 2 游戏中也很不寻常，尽管游戏存在着帧数不稳定和加载时间长等问题，但这些游戏全都以高清(480i)的 2D视觉效果呈现，并且有着令人愉悦的水彩风和色彩的场景美术。的确，它们看起来非常漂亮，但游戏设计非常粗糙，实际上玩起来没有多大乐趣。

《光明之泪》故事的主角是一个叫做席恩（*Xion*）的少年，遇难的他被冲上海岸后发现自己失去了有关过去的全部记忆，而且手上却带有一对奇怪的戒指。游戏中你会遇到包括精灵射手少女艾尔薇（*Elwyn*）和冷漠的女巫琉娜（*Neige*）在内的 *8* 个不同的伙伴，而且游戏根据你与他们之间的关系提供了不同的结局。《光明之风》的故事主要围绕着一群可以使用同伴灵魂作为武器，被称作“心剑士”（*Soul Bladers*）的群体展开。这是一个非常标准的奇幻故事，但在系列中有着比《光明之魂》系列更特殊的地位。《光明之泪》后来推出了美版，但《光明之风》却没有。*2007* 年，一部根据这两作游戏改编的长篇电视动画《光明之泪 *X* 风》（*Shining Tears X Wind*）上映，其中有一些来自“现实”世界的原创人物。《光明之风》这款游戏的部分故事很难理解，除非你也看动画。

从游戏玩法的角度来看，这些游戏都是《光明之魂》系列游戏的演变，只是有一些主题上的不同。对于新手来说，你需要控制两个不同的角色，主要角色使用左侧模拟摇杆控制，而次要角色可以由 AI i引导或使用右侧摇杆控制。如果位置正确，这对可以执行连击链接攻击。这款游戏还回归了地下城探索玩法，并鼓励玩家在其中与大量敌人战斗，这让它感觉有点像 光荣的“无双”系列的 2D 版本。

系列在 PlayStation 2 还有另外一个《光明力量》的衍生作品系列，这一次开发团队变成了 Neverland。该系列的灵感来自于 Dreamcast 主机上的 RPG《罗德岛战记》的“砍杀”玩法。然而与《光明之泪》和《光明之风》不同的是，该系列完全采用了 3D 画面效果。游戏的美工也不是由同一个人负责——第一款游戏《光明力量 Neo》（Shining Force Neo）的美工是西山由里子（Yuriko Nishiyama），到了第二部《光明力量 EXA》（Shining Force EXA）则换成了 Pako 负责。而且这款游戏也都有在北美地区发行。

这两款游戏在设计上也不像《光明之泪》和《光明之风》那样受限，游戏尽量减少任务驱动的设计，更鼓励玩家四处探索、破解迷题以及在广阔竞技场中寻找战利品。除了可以让玩家通过各种方式升级和定制的主角外，游戏中还会让玩家选择两个同行的伙伴。游戏中有各种不同种族的角色，包括像狼一样的兽人、有翅膀的鸟人(和鸟女)、半人马，甚至还有机器人和小龙。与前文两款游戏不同的是，游戏中伙伴并不能由玩家操控，而是由 AI 控制的。

随后，该系列分成了两个独立的 ARPG 系列——分别是田中貴之参与制作的 2D 系列和 Neverland 团队的 3D 系列。

为了相应 SRPG 玩家的呼声，系列在 NDS 上《光明力量 羽翼》（Shining Force Feather），该作的开发团队便是制作过《召唤之夜》系列的 Flight-Plan。













“光明”系列在 PSP 上推出过三款游戏——分别是生活模拟类 RPG《光明之心》（上图最左边是游戏截图和游戏包装封面），以及《光明之刃》（上图左边）和《光明之舟》（Shining Ark）这两款 SRPG。

《光明力量 NEO》的主角虽然也叫麦克斯（Max），但与 MD 上初代游戏主角麦克是完全不同的角色。《光明力量 EXA》的主角换成了少年托马（Toma）和少女西里尔（Cyrille）。在后者中加入了一个可以定制堡垒据点的系统，让玩家能够驾驶机动要塞吉欧佛特（Geo-Fortress）。尽管二者的游戏机制类似，但它们的故事却毫无关联。虽然它们算不上出色，但比起“田中貴之”系列，这两款游戏的动作系统更让人满意，所以哪怕游戏后半程流程重复感过重，但游戏本身还是相当有可玩性的。不同种族和类型的伙伴角色的广泛选择也让它们感觉更接近 16 位机时代，不过玩法还是相差甚远。

接下来的几款游戏回归了该系列的 SRPG 本源，不过仍与 16 位机时期的系列游戏存在着本质上的区别。其中第一款面向 NDS 平台推出的《光明力量 羽翼》（Shining Force Feather），这款游戏的开发团队是曾开发过著名 SRPG 《召唤之夜》（Summon Night）系列的 Flight-Plan，并且负责美术的 Pako（宫沢波宏）之前也和另一位漫画家伊东杂音（Noizi Ito）一同为《光明力量 EXA》设计过角色美术。

游戏故事发生在与“虚无”（Kyomu）大军大战的几千年后。这场战争留下的废墟仍然使得寻宝者趋之若鹜，其中就包括主角吉恩（Jin），他在此处找到并激活了一个名叫阿尔芬（Alfin）的远古机械少女，之后便与她开始了一场大冒险。

玩家虽然有着一艘作为基地活动的飞艇，但游戏中并未提供任何的城镇或大地图供玩家探索；飞艇的实际功能只是让你实现场景间的传送。战斗系统与以前完全不同，移除了移动网格，取而代之的是给你一个圆形半径来指示你可以移动多远。每个角色都有一个每回合都会恢复一点的精力槽，用来表示角色每回合可执行的动作次数。当战斗开始时，你会切换到侧视视角。当你处于进攻状态时，如果你在正确的时间点击按钮，你可以打出额外的伤害，然后从各种攻击中选择，这可以影响元素伤害。当防守时，你也可以按下跳过键来恢复 HP 或 Force 值。多名角色之间可以组成连锁攻击。虽然设计新颖，但在实机游玩过程中有点无聊。大部分的 SRPG 都有为玩家提供优劣势的地形设定，但在本作中大多数地图都是一马平川的大平原，并且游戏更强调资源和角色管理。虽然这款游戏因其有趣的角色设计而受到日本粉丝的喜爱，但“光明计划”（Flight-Plan）这一系列的游戏在其他方面却相当平庸。

“田中貴之”这一系后来又在 PSP 掌机上推出了三部曲并且都是日版独占。打头阵的《光明之心》（Shining Hearts）于 2010 年发行。这款游戏由 Saizensen 工作室开发，该作本质上是他们早期的 PlayStation 游戏《Doki Doki Poyacchio》的精神续作。游戏主角里克（Rick）是一名在温达里亚岛（Wyndaria）上打零工的剑客。有一天，失去了记忆的神秘少女辉夜（Kaguya）被冲上岸;想都不用想，里克救了她，虽然严格来说辉夜确实是本作女主，但你也可以从亚蜜儿（Amir）、妮莉丝（Neris）和艾雅莉（Airy）三位少女中选择一位作为搭档，尽管除了角色设计之外，她们之间并没有太大的区别。

各种支线任务占据了游戏的大部分时间，这些任务会给你四种不同颜色并且是作为推动剧情发展关键的心，游戏中还有一个 MOE (Mind Over Emotion)系统，与《樱花大战》中的 LIPS 系统基本相同，即玩家需要在短时间内回答对话问题。你可以去钓鱼，可以去航海，可以去觅食。与之前的“光明”系列的游戏不同，这并非是一款 ARPG，它拥有更传统的JRPG回合制战斗系统。由于里克打工的地方是一家面包房，所以经常会有送货的任务，而游戏中也自然提供了一套完整的烤面包系统。

《光明之心》将自身定义为“休闲 RPG”。这款游戏的视觉效果和音乐都很不错，尤其是由菊田裕树（Hiroki Kikuta，代表作《圣剑传说 2》）制作的配乐，不过游戏节奏缓慢且乏味的战斗以及过长的加载时间也是个问题——按理说这款游戏玩起来应该很放松，但实际上是让人昏昏欲睡。与游戏同期上映的还有改编动画《光明之心～幸福的面包～》。

PSP 上的第二款游戏《光明之刃》（Shining Blade）又是一款 SRPG，游戏的主题再次围绕着与《光明之风》设定类似的“灵刃剑士”们展开。主角雷吉（Rage）是从另一个世界被召唤而来的人类，他手中挥舞的名为“灵刀 雪姬”的宝剑，实际上寄宿着一位少女的灵魂。“田中”一系“光明”系列的其他角色也会在本作中登场。雷吉最终会和伙伴们一同对抗邪恶的龙帝国（Dragonia Empire）。







虽然“田中”系“光明”系列的大部分作品都是日版独占的，但世嘉确实引进了《光明之响》，这是一款最初在 PlayStation 3 上发行的游戏的高清移植版本。

由于开发了《光明之刃》的 Media.Vision 在第二部之后又去开发了《战场女武神》（Valkyria Chronicles）系列，所以，二者实际上使用了一个几乎相同，被称为BLiTZ(实时战术区域战斗)的战斗系统。在每个回合的开始，你会看到一张俯视地图，上面的图标显示着你的玩家角色和敌人。当你选择继续前进时，视野会拉近，场景会变成 3D 的，让你直接控制战场上的角色。游戏提供了包括近战、弓箭和魔法等好几种武器任君挑选。如果另一个角色刚好处于你的范围内，你也可以让他们进行连锁攻击，或者召集单位一起行走。本作中有协议特殊的动作需要通过在战斗中积攒的能量来发动。此外“歌姬”类的角色发动“歌之力”，通过歌声来给其他单位提供帮助，不过她们在发动能力时无法执行任何其他动作。

游戏的战斗系统显然经过了精心设计，但还是很简单。故事也很重复，没有那么有趣。与PS2 上系列其他游戏一样，游戏中的受欢迎程度决定了玩家与其他角色的关系，这也会影响游戏结局。这款游戏的视觉效果非常漂亮，音乐也很不错，质量也比之前的游戏要好。

随后 PSP 上的第三款也是最后一款的《光明之舟》（Shining Ark），该作背景设定与《光明之心》非常相似。故事发生在人烟稀少的阿卡迪亚（Arcadia）岛，一个名叫弗里德（Fried）的乡下小子发现了一个被冲上海岸的女孩。这个背上有一只黑色的翅膀的女孩叫潘妮丝（Panis），可她失去了记忆。不久之后，一轮红色的月亮出现在天空中，岛上遭到了巨人的袭击。只有潘妮丝的歌才能平息他们。

这又是一款 SRPG，并且游戏机制基本与《光明之刃》相似。主要区别在于，在《光明之刃》中，你可以选择移动哪些角色，但在这里，就像《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）那样，每回合行动顺序是由角色和敌人的速度属性来决定的。本作的难度稍微高一些(不过也有休闲和标准关卡)，但还有其他问题——也就是说，你只能带 4个 角色而不是 5 个角色进入战斗，而潘妮丝是固定要出场的所以实际上你只能选择3个角色。有必要提一下潘妮丝本人，她说话像个可爱、天真的小女孩，不过她至少是一个十几岁的青少年，而且令人难以置信地讨厌。虽然《光明之刃》中提供了与其他女主角发展浪漫关系的设计，但在本作中潘妮丝和弗里德这对官配的关系是锁死的。所以在某些方面，这款游戏是一种进步，但在其他方面，它是一种倒退。

2014年，系列在 PlayStation 3 发布了唯一一款高清时代的游戏《光明之响》（Shining Resonance）。这个游戏的主人公是一个名叫尤马（Yuma）的年轻人，他身体内寄宿着光明之龙的力量，可以让他变身成对应的怪物，不过他大部分时候并不能控制住这个力量。他被征召到阿斯托利亚（Astoria）王国和它的对手伦巴第（Lombardia）帝国之间的战争中。

这款游戏是一款更传统的 JRPG 游戏，其玩法与南梦宫（Namco）的“传说”系列类似，包括基于动作的战斗，即你控制一个角色，而其他角色则由 AI 控制。游戏角色的武器都以乐器作为原型的，就像《光明之刃》和《光明之舟》中的的“歌之力”一样，它们可以为团队的能量槽充能，可以激活 BAND 表演，发动声乐表演并在战斗中给予额外的奖励。一些支线任务可以增强主角和其他团队成员之间的情感纽带，而这也“田中”系“光明”系列的经典元素。

吸引人的角色设计在 3D 渲染中看起来相当不错，尽管场景相当平庸无聊。以声乐作为主题，游戏中自然有一些令人难忘的日本流行音乐，但配乐的其余部分有一种愉快的凯尔特风。从游戏玩法的角度来看，本作的难度曲线相当不平衡，你不得不反复穿越相同的无聊区域。游戏的剧情也是典型的奇幻动漫那一套，让该作更像是一款氛围愉快的动漫改编游戏。游戏最初仅为日本独占，后续 2018 年的重制版游戏《光明之响 龙奏回音》（Shining Resonance Refrain）登陆了 Windows、PlayStation 4 和 Switch 并在全球发行。该版本中包含了 PS3 版的全部 DLC，以及可选的副歌模式中的两个额外的可玩角色。

“光明”系列显然并未在 RPG 这条路上一以贯之，他们后来用“田中”系“光明”系列的游戏角色制作了一款 2D 格斗游戏《光明格斗：刀锋对决》（Blade Arcus）。这款游戏由 Saizensen 工作室（他们之前制作了《光明之心》，后来又制作了格斗游戏《刃之异邦人》）开发，除了几个新角色外，本作参战阵容包括了《光明之心》、《光明之刃》、《光明之舟》和《光明之响》的主要角色。这个版本实际上是在 Steam 上发布的，尽管在 2016 年发布时，早期的游戏都没有本地化。后来在 PS4 上发布了一个加入了《光之回响》中四个新角色的增强版《光明格斗：刀锋对决反抗》，但还是日版独占。



《超级机器人大战》（Super Robot Wars）（系列）

开发商: Winkysoft/assorted companies | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GB, FC, SFC, PS1 and more

Banpresto（眼镜厂）的《超级机器人大战》（Super Robot Wars）系列最早可追溯至 1991 年的 Game Boy 掌机游戏。该系列最初由 Winkysoft 开发，目前已有超过 55 款游戏。系列游戏内容无外乎是让玩家控制来自各大机器人动画 IP 中的巨大机器和驾驶员，大部分都是在世界或宇宙的命运岌岌可危的背景下，集结在一起对抗各式各样的敌人。系列所涉及的动画 IP，包括每作的“铁三角”——《机动战士高达》（機動戦士ガンダム）、《盖塔机器人》（ゲッターロボ）以及《魔神 Z》（マジンガーZ）系列，此外还有像《勇者王 GAOGAIGAR》（勇者王ガオガイガー）、《超兽机神》（超獣機神）和《超时空要塞》（超時空要塞マクロス）这类拥有相当高粉丝基数的动画系列，以及《合身战队麦康达》（合身戦隊メカンダーロボ）、《百兽王高莱恩》（百獣王ゴライオン）、《兽神莱卡》（獣神ライガー）等几乎快被人遗忘的独立 IP。系列 2013 年在 3DS 掌机上作品中用上了虚拟偶像初音未来作为配音，而 2015 年发布在智能手机平台上的《超级机器人大战 X-Ω》甚至收录了从《超级战队》到《哥斯拉》等特摄 IP。

就游戏玩法而言，《SRW》系列通常遵循基本的 SRPG 风格，即在基于网格的战场上移动单位与敌人交战，每一方都有自己的移动或攻击回合。玩家单位也可以使用精神力指令（类似于其他游戏中的魔法）让玩家能够逃避一次攻击，治疗另一个单位，或者单回合内提升进攻或防御力。早期的游戏更侧重于征服敌人基地，但系列随后许多游戏中都有着不同的设计倾向。在战斗之间，你可以升级单个单位的属性或攻击，并装备道具来进一步提高属性;有些游戏甚至允许你升级飞行员本身。某几代游戏中确实做出了改变，比如将单位分成两组或创建最多 4 人组成的小队，而那些不被划入主系列的作品中会完全尝试了其他诸如《超级机器人大战 SC》(Scramble Commander)那样的即时战略、《超级机器人大战 LB》（Link Battler）的角色养成、《超级机器人大战 CC》（Card Chronicle）的卡牌战斗以及《超级机器人大战 X-Ω》中的塔防等玩法设计。





《超级机器人大战》系列的 SRPG 玩法相对简单，但它是不管是机甲动画、特摄剧还是怪物电影等各种 IP 系列之间疯狂联动的最佳试验田。

公平地说，如果你想要有深度的 SRPG 玩法，那么《SRW》系列并不是适合你玩的游戏，而且自从 Winkysoft 在 1998 年《超级机器人大战 FF》（F Final）停止为该系列服务之后，系列游戏的难度是一降再降。实际上该系列的核心乐趣其实是看到各机器人动画作品联动后从而产生的各种事件，比如让《翼神世音》（RahXephon）、《新世纪福音战士》（Neon Genesis Evangelion）和《勇者莱汀》（Brave Raideen）的主角会面，雇佣《星际牛仔》（Cowboy Bebop）或《银河旋风》（Galaxy Cyclone Braiger）中的角色，或让《宇宙海盗哈洛克》（Captain Harlock）和《飞跃巅峰》（Gunbuster）的角色来个“关公战秦琼”，甚至是阻止动画原作中某些角色的死亡，就像他们在原版故事中所做的那样。机甲执行攻击的过场动画，伴随着驾驶员的战吼，让整个过程非常紧凑。系列某些游戏甚至有不同主题倾向，比如《GC》或《XO》中的 80 年代动画、《Neo》中的 90 年代子供向动画或是《Compact 3》这样的超冷门大集合。2002 年，眼镜社甚至推出了将系列原创机体角色集合在一个宇宙，并且没有任何其他授权 IP 的《超级机器人 OG》（Original Generation）系列。

虽然说的挺热闹，但该系列在欧美地区只正式发行过三款原创游戏。自2016年以来，万代南梦宫已经为亚洲市场制作了最新主机游戏的英文版本（《OG: the Moon Dwellers》，《V》，《X》和《T》），并且 2016 的部分作品也有民间翻译版。



《梦幻模拟战》（Langrisser）（系列）

开发商: Masaya/Career Soft | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GEN, SFC, PCE, PCFX, PS1, SAT and more

16 位机时期除了任天堂的《火焰纹章》（Fire Emblem）和世嘉的《光明力量》（Shining Force），最受欢迎的 SRPG 系列之一就是 Masaya 的《梦幻模拟战》（Langrisser）系列。游戏故事中充满着各种经典的奇幻设定；系列所有故事都围绕着传说中的圣剑“兰古利萨”（Langrisser）以及与之对应的魔剑“阿鲁哈萨托”（Alhazard）展开。但就画面而言，它比其他游戏系列更华丽，这在很大程度上要归功于游戏的插画师漆原智志（Satoshi Urushihara，代表作《极黑之翼》、《云海历险》）的灵魂美术。对于设计那些迷人且衣着暴露的女性形象，漆原可谓是信手捏来，这些女性角色普遍拥有如同母鹿版温柔的眼神以及有着重点描绘的乳房，但除此之外游戏中的男性角色也是相当帅气，他们有着色彩鲜艳的头发，穿着结实的盔甲。《梦幻模拟战》制作团队的另一个核心人物是知名游戏作曲岩垂德行（Noriyuki Iwadare）。岩垂德行在此之前就已经在《露娜》（Lunar）和《格兰蒂亚》（Grandia）系列中共享过许多知名经典配乐，他的音乐充满了沉重的合成摇滚风格，但要比《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）等游戏中沉闷的编曲更有活力。而该系列其他大部分开发人员也都是参与过早期 PC 上诸如《炎之大地》（Gaiflame）和《盖亚徽章》（Gaia no Monshou）等策略游戏的老员工。

从游戏玩法角度来看，《梦幻模拟战》的独特之处在于其庞大的作战规模。大多数类似的游戏都让你控制 5 到 10 个单位。相比之下，在《梦幻模拟战》中，玩家可以同时控制 30 多个单位，在一张地图上对抗大量敌人。主角是被称为将军的精英单位。每个将军都指挥一个营的普通雇佣兵，两者之间有着重要的依存关系。雇佣军相对弱小，胜在量大便宜。让你的士兵靠近你不仅可以保证将军的安全，还可以奖励他们属性奖励，甚至在每个回合后治疗他们。杀死敌人不仅可以获得经验值（这些经验值适用于整个部队，而不是单个角色），还可以获得现金来招募额外的雇佣兵或为你的将军购买装备。此外，如果你击杀敌军将领，他的所有部队都会自动解散，不过如果逐个消灭普通士兵并将领袖留到最后，这虽然更危险，但却能将收益最大化。在获得足够的等级后，你可以选择将将军提升到更高的职业，这样你就可以在他们的角色发展中发挥一定的作用。



就像《火焰纹章》中的武器克制系统一样，本作中也设有三种存在着类似“石头剪刀布”那样克制关系主要的单位类型。地形优势在策略中也扮演着重要角色，因为隐藏在森林或山脉中会给你带来比在开阔地带战斗更大的优势。当你参与战斗时，游戏会切换到描绘战斗的放大侧视图（有点像 Intelligent Systems 的《FC 战争》）。当单位失去士兵时，他们在战斗中的效率就会下降。虽然这些战斗对阵一开始很酷，但碍于这一过程会让节奏本来的战斗看起来更加漫长，所以系列大部分作品都会给你跳过动画的机会。的确，这是《梦幻模拟战》系列的核心问题——战斗往往会拖延很长一段时间，尽管至少大多数战斗让你在战斗中保存。



《梦幻模拟战 2》是该系列中最好的游戏，这里展示的是它最初的 MD 版。上图中，主人公艾尔文（Elwin）抱着他的青梅竹马利阿娜（Liana），而利阿娜正因未知的原因被帝国追杀。

该系列第一款游戏最初是在 MD 发行的。在很长一段时间里，这是系列中唯一一款本地化为英语的游戏，也就是《Warsong》。这个版本稍微重新设计了人物肖像，使他们看起来不那么动漫。《梦幻模拟战 2》也是一款 MD 游戏，不过它在 PC-FX 平台推出过名为《Der 梦幻模拟战》的重制版。在这款游戏中，你的角色的初始属性类似于《皇家骑士团》（Ogre Battle）那样是通过回答一系列问题来决定的，而这也成了该系列后来的标志性设定。这款 PC-FX 游戏的得益于 CD 存储获得了更优秀的动画过场动画和配音。然而《Der 梦幻模拟战》最大的改进是加入了剧情分支选项，让你可以与不同的派系结盟，或者是所有人为敌。这两个版本的区别是巨大的——在原版《梦幻模拟战 2》中只有大约 25 场战斗，而《Der 梦幻模拟战》中，四条不同的剧情线加在一起有超过 75 场。后续所有的移植版包括 SFC 版哪怕标题都叫《梦幻模拟战 2》，其内容都是根据《Der 梦幻模拟战》的内容进行移植的。而前两作后来在 PlayStation 和世嘉土星上推出了合集版。

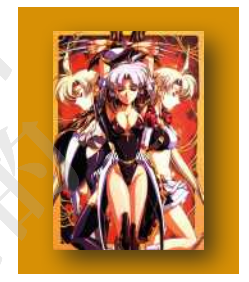
之后 Masaya 为了尝试突破原有桎梏决定在世嘉土星平台推《梦幻模拟战 3》，并且采用了用更接近世嘉《光明力量》的系统。因此在本作中你只能控制将领单位，而不是像以往那样操控全局。在为将军设定目的地后，你的角色和敌人会同步移动。当它们碰撞时，屏幕会放大到战场，在那里你可以向每个小队成员发出特定的命令，或者让电脑接管。然后你会看到一场伪3d的战斗，不过这些场景既粗糙又让人摸不着头脑。本作中也更着重对于女性的刻画；根据你与女性同伴的互动方式，她们对你的感觉也会发生变化。虽然《Der 梦幻模拟战》中的多路线设定被取消，但取决于你在游戏中所做的各种选择，本作仍提供了两个主线结局。不过由于这些变化，这款游戏并不是很受系列粉丝欢迎。

四代和五代回归了经典，恢复了前两款游戏的战斗系统，并增强了图像。这些游戏的故事情节也是紧密相连的。《梦幻模拟战 4》（Langrisser IV）加入了全新的裁决系统（Judgement），并且角色的行动顺序也变成了像《最终幻想战略版》那样由速度决定，而不是按回合划分。《梦幻模拟战 5》（Langrisser V）改进了角色移动设计，允许角色能走出半步而不是正步，让你能更好地控制角色的站位，不过 UI 交互相当笨拙。当这两款游戏都在土星上发布后，Masaya 又将它们整理为合集并以《梦幻模拟战 最终版》的名义发售。该版本中发生了许多变化，最大的问题是让四代改用了五代的战斗系统。总的来说，这些游戏并不差，但它们从未真正重现前两款游戏的受欢迎程度。因此，当时名为 Career Soft 的开发商开始着手制作名为《梦幻骑士》（Growlanser）的新系列。

然而《梦幻模拟战》系列并未就此消亡，因为 Masaya 后来又在 Dreamcast 主机上继续开发了《梦幻模拟战千年纪》（Langrisser Millennium）。然而这只是一款名义上的《梦幻模拟战》续作——它更像是一款动作策略游戏，而不是一款 SRPG，此外，漆原智志的美术被漫画《钢铁天使》（Steel Angel Kurumi）的作者介错（Kaishaku）的画风所取代。虽然在 Wonderswan 掌机上同一时期发行了《梦幻模拟战千年纪 WS》（Langrisser Millennium WS: the Last Century），但它至少保留了经典的游戏玩法。

可能是看到了《火焰纹章》在 3DS 上的成功，该 IP 直到 2016 年在该平台上的《梦幻模拟战：转生》（Langrisser Re:incarnation: Tensei）才得以重见天日。这款游戏由一家名为Extreme的公司开发，它确实回归了传统的 SRPG 玩法，尽管在其他大多数方面，这是一款糟糕的游戏——糟糕的平衡和令人震惊的丑陋图像，并且再次缺少了漆原标志性的美术。

《梦幻模拟战》后来也在智能手机平台推出了一款以系列集结系列角色为卖点的游戏，而且这些游戏实际上相当不错。们最终在 2019 年为 PS4 和 Switch 制作了《梦幻模拟战 I & II》（Langrisser I & II）的重制版合集。除了完全重制了画面之外，该作中还加入了 Ryo Nagi 的全新画风，并将原版中漆原的美术、MD 原版音乐以及新版编排的版本都作为可选设置任君挑选。该作不仅让英语世界玩家第一次能正式体验到《梦幻模拟战 2》，而且还对 1 代的故事进行了扩展并增加了剧情分支。它不是很全面——它缺少了早期 CD 版本的动画过场动画，但它们是自 32 位时代以来该系列收到的最好的处理。



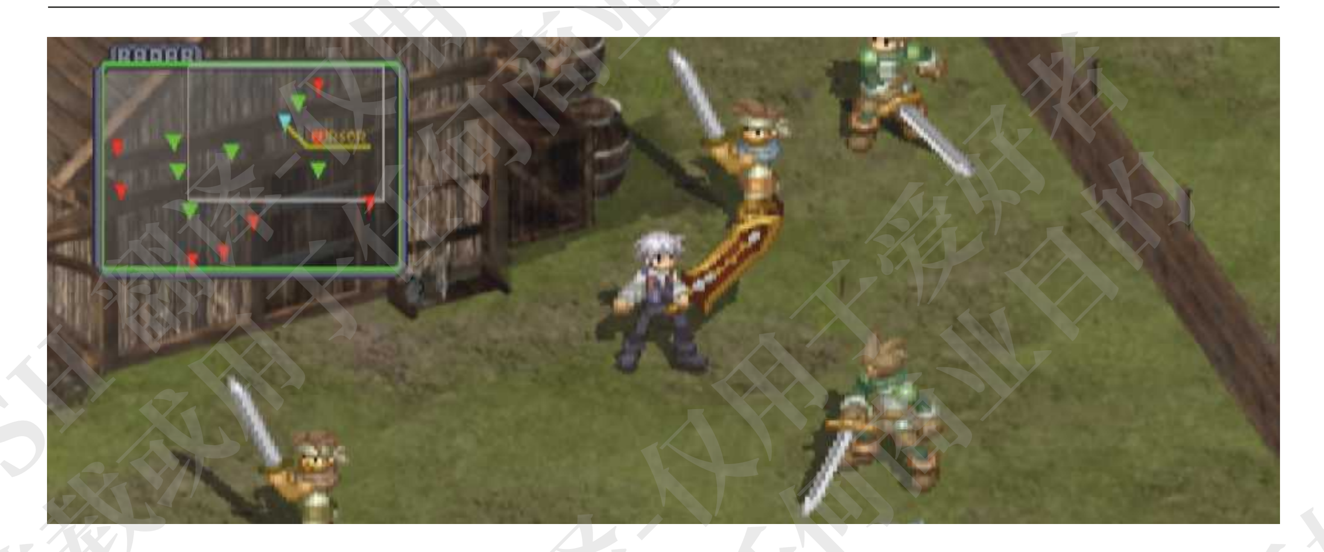
大量穿着比基尼盔甲的迷人女性意味着这个系列非常契合漆原的美术。

2019 年翻拍版的美术风格更现代，但缺乏该系列辉煌时期的独特风格。









《梦幻骑士》（Growlanser）（系列）

开发商: Atlus/Career Soft | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, PS2, PSP

在开发完第五代的《梦幻模拟战》之后，Career Soft 便抽出身来将全部精力放在了新作《梦幻骑士》（Growlanser）的开发上。这两个系列有一些共同点，尤其是漆原智志的美术，以及中世纪背景下的奇幻故事。然而，《梦幻骑士》无疑是偏离了既定的 SRPG 框架，它的结构更像是一款有着相当独特战斗系统的传统 RPG，他们也将自己这款游戏称之为“活剧（non-stop dramati） RPG”。

就像其他常见的 RPG 那样，你可以在城镇和场景内行动，然后当遇敌时会切换到战斗系统重。本作所采用的战斗系统设计有点像 PC 上《博德之门》（Baldur’s Gate）这类 CRPG 经常会使用的“可暂停即时制战斗系统”。游戏中没有单独的战场——战斗发生在你遇到敌人的地方——也没有网格，所以角色可以在任何地方自由移动。当战斗开始时，你命令你的角色去攻击一个特定的敌人。然后便会让他们把敌人划入到他们的攻击范围内后并与之战斗，直到他们击败敌人或你用新命令打断他们。当角色发起攻击时，在他们再次发起攻击之前会有一段短暂的等待时间。战斗中近战攻击发动的等待时间非常短，但比起大多数 RPG 战斗的断断续续的回合制流程，本作战斗节奏更快且更具参与性。

虽然游戏剧情遵循着相当典型的 RPG 套路，但《梦幻骑士》游戏也拥有更深入的角色互动系统。在许多故事事件之后，你可以选择和你的一个朋友去度假，加深你们的关系。虽然你可以与女性角色恋爱，但你的交由范围并不局限于她们，你也可以与男性角色建立更紧密的联系，最终导致角色进入特定的结局。





与直观的 SRPG《梦幻模拟战》相比，《梦幻骑士》的设置更像传统的 JRPG，但拥有独特的半实时回合制战斗系统。

初代《梦幻骑士》的故事背景设定在一个人类和长有翅膀的翼人（Featherians）共同生活的大陆，两个种族之前都是为了逃离了一个腐朽的世界而来到这片土地上。少数人类可以使用来自旧世界的魔法力量，而羽毛人则无法使用魔法，生活在一个隐蔽的飞行堡垒中。

主角卡迈因（Carmaine）是罗兰迪亚（Rolandia）王国一位名叫桑德拉（Sandra）的宫廷魔术师的养子。他的命运已被预言:他要么毁灭世界，要么引领世界走向救赎。当他成年后，他从自己的束缚中解放出来，去探索世界，发现他的秘密过去。由于他是一个沉默的主角，他有一个名叫蒂皮（Tipi）的小仙子伴他左右帮助他环游世界，而后来的大多数游戏也都会给主角设计一个小仙女同伴。与他同行的还有与他同样是被收养的义妹露易丝（Luise），露易丝拥有使用魔法能力。这款游戏有一个独特的角色养成系统，在这个系统中，你作为主角在城镇中行动时，你的属性取决于你与城







关于《梦幻骑士》一代和四代哪作更优秀，粉丝之间的意见存在着分歧，尽管后者在 PSP 上有英语本地化的优势。

镇居民的互动方式。（你从无人看管的商店里偷东西了吗？你扶那位残疾妇女上楼梯了吗？老板不在的时候，你有尽职地看守客栈吗？等等。）

初代游戏最初是在 PlayStation 上发布的，后来推出的 PSP 移植版中增加了一些新角色和一些分支剧情。它也被普遍认为是该系列中最好的，不仅因为它拥有最强大的故事，还因为它的配乐是由作曲家岩垂德行（Noriyuki Iwadare，也是《梦幻模拟战》游戏的作曲）制作的，不过他并没有参与到后续作品的制作。不幸的是，这款游戏从未发行过英文版。

二代游戏来到了 PlayStation 2 平台上，从很多方面来看，这都是一款与众不同的游戏。该作是系列唯一一款主角会说话的游戏，而且他也没有小仙女陪伴。《梦幻骑士 2》（Growlanser II: the Sense of Justice）的故事发生在初代游戏的一年之后，主角也换成了伯恩斯坦（Burnstein）王国的骑士维恩克鲁茨（Wein Cruz）。

这代加入了戒指武器系统，允许你使用灵石来定制你的能力。该系统的不寻常之处在于，它的不寻常之处在于，它摆脱了大部分的探索;相反，你可以通过交互式地图在游戏世界中旅行，这将把你带到不同的区域和场景。这是一款流程相对较短的游戏，因为你可以在不到 10 个小时的时间内通关，不过游戏中设有几个不同的剧情分支，所以你需要多周目才能看到所有剧情。总的来说，这是一个有趣的试水作品，不过感觉更像是一款衍生游戏而不是一个真正的续作。

《梦幻骑士 3》（Growlanser III: The Dual Darkness）的整体框架更接近初代游戏。游戏主角是一个名叫斯莱恩•怀尔德（Slayn Wilder）的少年，他不仅失去了记忆而且还拥有着可以看到幽灵和灵魂的能力。你将带领他前去调查并拯救一个因太阳正在逐渐消失而岌岌可危的世界。在初代的《梦幻骑士》中，所有的区域都是通过独立的地图连接起来的，并且遭遇的敌人也都是在地图上可见的。本作中则使用了一个以随机战斗为特色的世界地图。地下城也是随机生成的。由于该作是与《梦幻骑士 2》一起开发的，因此它使用了许多相同的素材资源。这两款游戏的北美版都是由 Working Designs 负责发行的，并且游戏名称也被改为《梦幻骑士世代记》（Growlanser Generations）。然而，考虑到与第一款游戏相关的各种变化和妥协，它们并不是真的那么受欢迎。

副标题为《时间的旅客》（Wayfarer of Time）的四代游戏回归了系列本源，去掉了第三款游戏的世界地图和随机地下城设计，回归到初代游戏的框架中。主人公克雷瓦维尔（Crevanille）是一群雇佣兵中的一员，他对一群天使发动了一场战争，而这群天使似乎在一千年前引发了一场灾难性的事件。本作战斗系统加入了法术连击以及爆发技能等设定，游戏的任务存在着各种会导致任务成败的目标。虽然游戏小镇在初代中还是正在开发的状态，但在这款游戏中，它已经发展得很好了，而是像《幻想水浒传》（Suikoden）那样作为玩家团队的基地存在，你也可以根据之前的游戏设计来培养自己的小精灵，让他们拥有自己的个性。许多配角也会在故事的过程中阵亡，不过根据你在流程中的行为，他们也可以被拯救。虽然最初是一款 PlayStation 2 游戏，但它后来被移植到 PSP 上，并添加了一些额外的故事分支。改版也有在北美地区发行，不过删除了所有的配音。这是一款相当不错的游戏，与第一款游戏一样，这也是该系列中最好的游戏之一。系列后来又在 PlayStation 2 上推出了一款延续了该作故事的续作《梦幻骑士：归来》（Growlanser IV Return），不过这是一款冒险游戏而不是 RPG。

系列的第五作《梦幻骑士 5 世代传承》的机构与《勇者斗恶龙 4》类似，游戏分为五个章节，每个章节都有不同的主角；不过真正的主角要到最后一章才会登场。本作故事主要发生在一座浮岛大陆上，此处不仅人类居民之间冲突不断，而且还时常受到海中魔神的侵扰。视觉效果已经变成了纯 3D，虽然《梦幻骑士》系列从来都不是以美术为卖点，但该作在系列中算相当差的了。本作中战斗系统也发生了改变，玩家在本作中可以直接操控主角，将队友交由电脑 AI 控制，不过也可以暂停游戏向他们发出命令。这款游戏发行了英文版，但反响并不好。

《梦幻骑士 6危机世界》（Growlanser VI: dangerous World）是该系列的最后一款游戏，故事发生在一个与前作相同的世界观中，不过并不是同一片大陆，而是一片有三个国家正在交战的区域。它抛弃了前一款游戏的章节结构，主角是一个名叫迈克里奇（Merklich）的失忆士兵，同时也是“仲裁者”（Monopolis）的一员，并且获得了可以回到过去的能力。调整了前一款游戏的一些元素，但最终它的缺点和弱点是相似的。这一部没有在全球发行，但该系列的粉丝们对第五部和第六部都不怎么感兴趣。在第一部和第四部《Growlanser》的PSP移植之后，Career Soft 随后被邀请去制作 Atlus 的《真女神转生：恶魔幸存者》（Shin Megami Tensei: Devil Survivor）系列，在那里他们的SRPG才能得到了很好的发挥。

《梦幻骑士》系列其他几作游戏也被翻译成了英文版，不过这些游戏质量参差不齐，而欧美玩家普遍能玩到也是这个系列的糟糠。





《前线任务》（Front Mission）（系列）

开发商: Square | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PS1, PS2, WSC, DS, X360, PS3

《前线任务》（Front Mission）是一个侧重于战术选择的 SRPG，登陆了 Super Famicom 主机平台的初代游戏由 Square 和 G-Craft 联合开发，由 Square 负责发行。至此之后，该系列便推出了五款正传以及一些不同玩法的衍生游戏。尽管它在日本的爱好者中相对受欢迎，但在西方却只能偶尔观棋一角。游戏中人类角色不会亲自上阵，而是要驾驶一种大型人形机甲（Wanzers，是“Wanderpanzers”或“Walking Tanks”的缩写）。《前线任务》的第一款游戏是该系列中唯一一款 2D 游戏，采用了与同年发行的另一款 SFC 上的策略游戏《皇家骑士团》（Tactics Ogre）类似的画面视角。而游戏续作则采用了 2D 立绘加 3D 画面的呈现方式。当单位发起攻击时，游戏就会向《火焰纹章》（Fire Emblem）和《光明力量》（Shining Force）那样拉近视角，展示机甲间的火并。

《前线任务》与其他 SRPG 的区别在于，玩家可以自定义自己的单位。每台机甲都是由一个躯干、一对手臂外加双足总共五个主要部位组成，你还可以为它装备手持武器，肩装火箭和背包等配件。每场战斗开始前你都可以修补装备的耐久以便全力以赴。当然并不是一味把顶配装备凑到一块就能万事大吉，因为你还需要在机甲配重和预算之间进行权衡，以创造出最有性价比的搭配。

每回合单位移动需要消耗行动点（AP）。尽管每个单位在一个回合中通常只能移动一定的空间，但也有可能移动得太远而无法发动攻击。每个单位包括头部（身体）、手臂和双腿在内共有四条对应的生命值。如果你的腿被破坏了，那么你每回合只能移动一个格，这大大降低了你的机动性。如果你



的任何一个武器被摧毁，相关的武器将变得无用。如果你的身体被摧毁，整个机甲就会燃烧。当然，躯干能被击中无外乎两个原因——它不仅通常是机甲最强壮的部分，而且一般来说，你不能选择瞄准身体的哪个部分;击中部位通常是随机确定的。

记住这一点，你需要装备大量不同的武器来适应不同的战局。机枪会随机地将伤害分散到身体各个部位。霰弹枪对所有部件的伤害是均等的。在这两种情况下，就要考虑敌人正位于哪个射程范围内。步枪射程远，可以攻击敌人单一的身体部位。此外也有像指虎和棍棒这类近战武器可以增加近距离战斗的伤害，不过大部分时候只会攻击到敌人躯干，而且还会让你的机甲暴露在危险中。导弹的射程更远，但你需要在自己和敌人之间保持足够的距离，而且它们会消耗大量的AP。手榴弹也是远距离的，攻击可以覆盖多个方格。虽然你可以在训练仪中升级你的驾驶员，赋予他们新技能，并提高他们使用各种武器的熟练度，但最终，修补你的装备，尝试各种搭配才是更实用的。



天野喜孝的纤细风角色设计与《前线任务》系列相对现实的军事故事情节不太相符，因此该系列后来的作品换了不同的插画师。







初代《前线任务》直到 2007 年的 DS 版本才发行了英文版本，并且换掉了天野喜孝的游戏封面。

与大多数策略游戏一样，这款游戏的剧情核心也是围绕着战争与政治展开。游戏背景设定在不久的近未来，大多数国家联合起来形成了两个超级大国——USN(新大陆合众国，包括北美和南美)和OCU(大洋洲合作联盟，包括大部分亚洲)。尽管是一款日本游戏，但《前线任务》却带有非常西方的感觉。系列大多数游戏的角色阵容构成都非常国际化，来自世界各地。除了初代游戏及其衍生游戏，由著名插画师天野喜孝贡献独特角色画风的《雷霆任务外传》（Gun Hazard）之外，这两款游戏对角色的描绘都比较现实。这些机甲看起来与超级系机器人有很大不同，它们比常见的高达更敦实，至少更逼真。

《前线任务》系列的大部分游戏都是由土田俊郎（Toshiro Tsuchida）担任制作人，他也曾为 NCS 和 Masaya 制作过《重装机兵瓦尔肯》（Cybernator，又名《Assault Suits Valken》）。然而，该系列换过一轮又一轮角色设计师和作曲家，所以整个游戏的风格并不统一，大多数游戏在许多方面看起来都很不同。甚至每代连游戏玩法也经常会发生很大的变化。

初代《前线任务》的故事发生在一座已成为多方势力激烈争夺的战区的霍夫曼（Huffman）岛上。一组精选的 OCU 士兵被派去调查岛另一边的美国海军设施。但很自然地，他们遭到了伏击，战斗随之一触即发。所谓一款 SFC 上的 SRPG，这是一款出色的游戏，但在该系列的背景下，它的深度远不及后继作品。游戏中只有一些技能，角色塑造和战术都不那么复杂。游戏的画面效果非常出色，由下村阳子（Yoko Shimomura）制作的配乐更是如此。该作最初的版本并没有在日本以外的地区发行，不过由于游戏中大部分菜单选项都是英文的，因此玩起来语言压力相对较小。后来的 PlayStation 版中调整了视觉效果，增加了一围绕着战争中美方扮演角色以及几个带有大量新任务的新角色的新场景。这一版成为了后来 NDS 版的基础，而后续推出的这款游戏也是初代游戏唯一一个推出的英文版的版本，并包含了一些与该系列后续游戏相关的任务。

《前线任务 2》的故事发生在初代游戏的 12 年后。亚洲岛国阿罗代什（Aroldesh）发生了动乱，一支革命军一路挺进并控制了这个国家。不巧的是年轻的驾驶员万泽（Wanzer）及其所属的中队“沼泽獭”（Muddy Otters），被卷入了一次袭击，士兵们被迫分散。最终，他们重整旗鼓，遇到了另一支失散的部队“钝角雄鹿”（Dull Stags）并开始与持不同政见的阵容作战。除了主线任务中登场的除了通常的任务中期展示和机甲升级，还有一个类似互联网的功能，如果你有正确的密码，你便可以研究各种角色，以及解锁各种东西。

这部续作在初代游戏的基础上进行了极大的扩展，增加了重要的战略深度。本作更加强调对于技能的使用，游戏中有超过 40 个技能(而初代只有 7 个)。然后你可以选择你想要装备的技能，这些技能会在战斗中随机发动。另一个大的变化是强调 AP 消耗和回复。当你攻击时，你拥有的 AP 越多，你攻击成功的几率就越大。AP 回复也会受到周围单位的影响——敌人靠近时恢复效率就会下降，而身边有队友时反之亦然。

如果不是因为超长的加载时间以及漫长的战斗流程所导致的缓慢的节奏，《前线任务 2》将会是一款不错的游戏。













当《前线任务 3》于1999 年发行时，前两款游戏还未本土化成英文版本，但这是该系列的一个很好的切入点。

游戏主要的战斗场景都是 3D 渲染的，不过 2D 的像素图效果很差，并且本作中让奇幻风格画师末弥纯的人物设计取代了前作中的天野喜孝。为第一款游戏贡献音乐的松枝贺子（Noriko Matsueda）在本作中回归并继续担任配乐，不过质量明显下滑。

战斗动画也不再是两台机甲站桩互射。相反，你会看到在电影化的镜头中敌我双方在画面中游走并激烈火并。画面非常清晰，帧率非常流畅，但在当时实现这些的代价便是令人恼火的加载时间，而且这些场景是不可跳过的，至少在最初的版本中是这样。直到后来推出的《终极出击》（Ultimate Hits）版中才给了玩家逃过过场动画的选项，而确实大大加快了游戏节奏。

《前线任务 3》于 1999 年在 PlayStation 上发布，是该系列中第一款获得官方英文版本的游戏。在本作中游戏的进化更为明显——它比之前的版本更精致，也更容易上手。故事发生在《前线任务2》的十年之后，我们的主人公一辉（Kazuki）和久保（Ryogo）是两名在雾岛重工担任机甲试驾员的日本青少年。然而，当他们护送一批机甲前往一个军事基地时，一场足以撼动地面的可疑爆炸的发生，把二人卷入了一场设计国际阴谋、中国内乱、被称为虚数（Numbers）计划的神秘人类实验，以及寻找被称为“MIDAS”的致命武器等一系列事件当中。

在游戏一开始，一辉便面临着一个选择——是和他的朋友久保一起去送货，还是呆在家里。这个看似无关紧要的决定将会影响游戏接下来的故事情节，让主角们走上两条完全不同的道路，让我们的主角与完全不同的派系结盟——其中一个是大汉中(DHZ)部队，另一个是美国海军（USN）。

《前线任务 3》调整了游戏的许多方面，为大多数武器设计了射程，而不在是依赖于近距离战斗，并将技能获取与装备某些机甲部件关联起来。你现在可以分配 AP 来提高机甲的精准度或闪避率、或是更换机甲的护甲防护性能进行调整，以便尽可能抵消敌人攻击中焰，冲击，或穿透等对应属性。前作的“互联网”功能得到了极大的扩展，为游戏中的所有主要组织提供了万维网风格的页面，为游戏的故事情节增添了难以置信的深度。

本作中如果机甲受损到一定程度，驾驶员就有可能从机甲中弹出。玩家可以在他们没有任何保护的情况下杀死他们，甚至劫持敌人的机甲。敌人也可以投降，如果他们觉得胜算渺茫，他们的机甲可以在你获胜后被抢夺。整个游戏的节奏要快得多。加载时间短到几乎没存在感，并且每关流程短了不少，地图更小，你每关也只能控制4个角色。两个故事线中都有超过 100 个场景，所以游戏的内容足够丰富。唯一的问题是，这款游戏的难度要远低于《前线任务》系列前作游戏的一贯难度。

这次的角色设计改为了山田章博（Akihiro Yamada，漫画版《罗德岛战记》的作战）。音乐则是由叶山宏治（Hayama Koji，代表作《超兄贵》系列）和松尾早人（Hayato Matsuo，代表作《皇家骑士团》）负责，虽然有很多令人难忘的歌曲，但离真正的“神曲”的标准还差上不少。

在《前线任务 3》的离经叛道之后，该系列带着他们在 PlayStation 2 的第一款游戏回归了系列本源。大规模的战斗又回来了，难度又增加了。值得庆幸的是，前作中的所有改进，如加速战斗流程和远程武器，都被保留了下来（不过驾驶员弹出的设定被取消了）。

《前线任务 4》中再次出现了两条故事线，不过本作每隔几关就会在两个主角之间跳转。艾尔莎（Elsa）是一个被派去保护某德国军事基地免受攻击的新兵蛋子，而达里尔（Darril）是一名慵懒的 USN 士兵，他在偷了一些黄金后和他的同事打算擅离职守。尽管他们在游戏的大部分时间里都是独立进行的，但他们的故事最终交织在一起。这也是系列第一次使用角色配音，而且所有地区版本都统一采用英文配音。

《前线任务 4》的系统中添加了许多新内容，其中最大的便是将重点转向了关联（Link）攻击。在进入战斗之前，你可以在特定角色之间设置一定数量的链接。当一个角色发起攻击，其余处于该单位攻击范围内并与之关联的队友（且拥有必要的 AP）便会一同发动额外的攻击。你也可以设置防御链接进行反击。当然，敌人也会做同样的事情，如果不加以注意的话，可能会导致你陷入极其麻烦的局面中。尽管这是个很棒的想法，但整体玩法策略过于关注设置和执行链接，这让游戏玩法变得有些







繁琐。战场内的天气或昼夜时间都会对战斗产生影响——战斗中经常容易打到天黑，这使得使用某些武器变得更加困难。此外，你所有的枪（不仅仅是导弹发射器）弹药也都是有限的。

与PlayStation时代相比，游戏的视觉效果有了明显的改善，但看起来仍然很模糊。由新人岩崎英则（Hidenori Iwasaki）负责的配乐也相当平庸。这仍然是一款不错的策略游戏，但仅就一些细节而言，本作质量存在着明显下滑。

《前线任务 5：战争的伤痕》（Front Mission 5: Scars of the War）吸取了《FM4》的所有元素，并将其改造成一款更出色的游戏。游戏的情节几乎涵盖了《前线任务》的整个时间线。在游戏片头描述了第一次霍夫曼岛冲突事件（发生在初代游戏的几年前）。讲述了沃尔特·冯（Walter Feng）、兰迪·奥尼尔（Randy O' Neill）和格伦·杜瓦尔（Glen Duval）三位好友分别被冲突双方阵营擒获后的生活。《前线任务 5》的主线故事其实讲述的是沃尔特在 USN 服役期间的故事。主线流程大部分关卡所处的时间线都位于《前线任务》2 代和 3 代之间，你会遇到几个熟悉的角色，包括来自《FM3》的艾玛和来自《FM4》的达里尔。《前线任务 4》中许多令人讨厌的元素都被明智地抛弃了。天气效果和非导弹武器的有限弹药设定都被取消，链接系统也被大大简化了，所以现在它只是一个技能装备。

同样值得注意的是，《前线任务 5》的图像也得到了很大的改进。前作中的虚化感消失了，地形更加细致，机制看起来比以前更棒了。但真正的关键变革在于游戏的整体设计。在系列前作游戏中，你需要先移动，然后攻击，而在《FM5》中，你需要先选择位置，然后再选择行动，然后再执行任何命令。当你发起攻击时，你的机甲滑向你的敌人，视角逐渐变成近距离视角，你可以看到机器人互相攻击，所有动作都是流畅的。摄像机的抖动模仿了真实战争镜头的感觉，并且期间会不断切换镜头，使这些场景更加引人入胜。大部分的配乐再次由岩崎英则负责，不过这次有了福井健一郎（Kenichiro Fukui）的加盟。最终的结果是该系列中最好的游戏，很遗憾，这款游戏也没有正式的英语版。

这是主线系列的最后一款游戏，尽管还有很多衍生作品。《雷霆任务外传》于 1996 年登陆了 SFC 平台，这是一款类似于《重装机兵瓦尔肯》的动作游戏，但它更具开放性和故事性，带有世界地图和更多的定制系统。这款游戏最棒的地方是由植松伸夫和光田康典这两位与 Square 长期合作的优秀作曲家共同为其打造的配乐。该作也是除初代游戏外，少数由天野喜孝负责角色设计的游戏。

在 PlayStation 时代，Square 还发行了《前线任务外传》（Front Mission Alternative），这是一款不同寻常的即时战略游戏。在每个任务中，你会得到一张战场的地图，上面有敌方士兵的位置。你所需要做的就是告诉你的机甲部队该去哪个路点，该攻击哪个敌人。然后你看着你的机甲在关卡中行进，在场景中摔倒，攻击坏人，等待你发出下一个命令。玩家需要坐在那里看着自己的机甲在地图上穿行，这并不有趣，游戏故事也没那么精彩。所以总的来说，这是一部失败的试水之作。

Square 曾尝试在 2005 年至 2008 年期间推出一款线上对战游戏《前线任务 Online》（Front Mission Online）。然后他们决定在 2009 年以《前线任务：进化》（Front Mission Evolved）作为系列的重启之作。系列制作人桥本真司负责监督该项目，而游戏剧本则交由鸟山求负责，但除此之外，该游戏主要由美国工作室 Double Helix 开发。这是一款简单的3D机制动作游戏，带有一些多人游戏元素。游戏的动作设计一般，而且一点都不像《前线任务》，完全重启的故事情节也不怎么好。因此，这次重启无疑以失败告终，从那以后，这个系列就一直处于冷藏状态。

也许是由于《前线任务 4》（以及 DS 重新发行的原版《前线任务》）的冷遇，这款核心系列的第五款也是最后一款游戏没有进行本土化。真遗憾，因为该作可谓是系列的颠覆。



《半熟英雄》（Hanjuku Hero）（系列）

开发商: Square | 发售年份: 1988 | 涉及平台: FC, SFC, WSC, PS2, DS

《半熟英雄》（Hanjuku Hero）是一款最初是登陆于FC 平台的搞笑风格即时策略 RPG。游戏目标很简单——从你的出生点所在的城堡开始，你必须命令你的将领占领地图上所有的敌方堡垒。当你的一个单位遭遇敌人时，游戏画面就会切换到战斗场景，单位内的魔法蛋士兵会像被看不见的小孩乱丢的玩具兵一样，一股脑地飞撞向敌人进行攻击。除了按手柄按键为他们打气之外，游戏中唯一真正的交互内容便是发动拥有各种效果的杀手锏，或是召唤一只从蛋中孵化出来的怪物，让它代替你的团队战斗。然后战斗系统会变成常见的指令制 RPG，让你可以给你所选择的怪物下达命令。这个系统甚至启发了《最终幻想》（Final Fantasy）系列的召唤兽机制——《半熟英雄》的吉祥物，超级英雄“蛋蛋侠”（Eggman）甚至在《最终幻想 5》中作为召唤兽登场。游戏内的时间是会正常流动的，在每个月的月底，你可以从占领的领土中收集金钱，用它来聘请将领或雇佣更多的军队等等。而游戏中设有的固定和随机的事件

初代游戏相对简单，只有三张地图，但该系列凭借着在 SFC 上的续作《半熟英雄：世界半熟》（Aa, Sekaiyo Hanjukunare…）直接声名鹊起。本作中确实增加增加了许多幽默元素，尤其醉心于阿尔玛之月（Alma Moon）的笨蛋王子，他甚至不识字，更不用说指挥军队了。此外还有大量对于像《最终幻想》、《沙迦》（SaGa）系列、《勇者斗恶龙》（Dragon Quest），甚至是《时空勇士》（Live-A-Live）等游戏的恶搞（本作中无论是战场地图、贴图和像素素材似乎都是从这些游戏中借鉴过来的）。作曲家椙山浩一（Koichi Sugiyama）和植松伸夫（Nobuo Uematsu）甚至为这款游戏献声。这是一款简约但不简单的游戏，在降低了 FC 初代游戏的高难度的同时加入了许多其他功能，比如让将领和蛋人士兵会随着战斗而变的更强的升级系统。



该系列后来在 PlayStation 2 上复活并推出了两款游戏。《半熟英雄 VS 3D》（Hanjuku Hero vs. 3D）中，采用了让 2D 立绘角色在 3D 模型渲染的场景中战斗的表现方式，但当你看到许多角色聚集在一起时，只会是乱糟糟的一片。第四款游戏《半熟英雄 4》完善并更新了一些机制，比如允许三对三的战斗(而不是像之前的游戏那样是一对一的)，在战斗中提供命令菜单，并在游戏中加入随机情绪仪表盘来决定战士们的情绪状态。NDS 上还有一款名为《蛋兽英雄》（Egg Monster Hero）的衍生游戏，该作实际上是一款“Rogue-like”游戏，玩家可以在其中探索地下城并使用各种蛋兽进行攻击。

严格来说，这个系列到此结束;然而，一系列又因为手机平台的崛起而二次复活推出了一款手机游戏，并且其中还有来自《刺猬索尼克》（Sonic）中“蛋头博士”（Dr. Eggman，毕竟也是“Eggman”）的客串。可惜的是，这些游戏都没有在日本以外的地区发行过——也许 Square 觉得这些游戏太愚蠢了——但它们非常有趣。



“Hanjuku”的意思是“半煮”，指的是未煮熟的鸡蛋，用来形容这些游戏中愚蠢的英雄。更合适的英文翻译应该是“half-baked”（半生不熟），但这样你就会失去所有关于鸡蛋的双关笑话。



《龙之力量》（Dragon Force）

开发商: SEGA/J-Force | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT, PS2

如果《龙之力量》（Dragon Force）当初能有更多的曝光度的话，它可能会成为更多 SRPG 心目中的神作。它出色的翻译，无限的重玩性和神之技术力，都使得《龙之力量》当之无愧。

作为一款与《皇家骑士团》（Ogre Battle）风格类似的 RTS 游戏，《龙之力量》允许你扮演莱格德拉大陆（Legendra）上的八位君主之一并控制他们的军队，而游戏给予玩家的目标便是统一大陆并用女神之力击败邪神大军。游戏玩法由两种模式组成:策略模式(通过将将军和他们的部队组合在一起来计划进攻策略，然后在地图上派遣他们)和战术模式(军队实时战斗)。每个君主都有五个心腹爱将外加些与他们相关的配角。每个将军都有不同的肖像立绘、能力以及个性，当两名存在着某种联系的角色在战斗中狭路相逢时，便会触发专属的对话。这一设定不仅能进一步加深玩家对于每名角色的印象，更是让增加了《龙之力量》世界的真实性。

虽然战棋游戏通常以大规模集团作战为特色（像是《决战》- Kessen 和《幻想水浒传》- Suikoden），但军队通常以单位形式运作——这意味着大量士兵都会被集成为一支部队，作为单一单位供玩家驱使。在《龙之力量》中为每一支队伍中的每一个士兵都制作了带有动画的精致 2D 像素立绘，并且在交战时明显都有不同的预设行为逻辑（全都由 AI 控制，不过玩家可以给他们一个大致的方向）。双方各自多达 100 名士兵在一个带有丰富视差效果的横版卷轴画面中厮杀，而可以手动缩放供玩家观察。即使在今天，看到 200 个不同的像素小人像《指环王》中场景那般互相攻击也是一种令人印象深刻的景象。不同的部队类型根据地形、将军的技能以及他们相对于其他部队类型的优势或劣势而有所不同。

最重要的是，你选择的阵型和你的战斗命令



(和魔法咒语)对于战斗的成败至关重要。游戏引擎和系统让你能够灵活地按照自己的意愿玩游戏，并尝试不同的组合和战术来应对敌人的攻击。如果你喜欢跳出舒适圈在游戏中反复挑战自我的话，那么《龙之力量》将让你永远忙个不停。

《龙之力量》的特别之处在于本土化。引进方 Working Designs 的文本水平一如既往地优秀，角色的英文对话文本语气自然，但他们还是一如既往地喜欢在游戏文本中穿插一些诸如“丧钟为你而鸣!”或“愚者和狂人只会步上死亡的后尘！”这类俗到抠脚的“史诗 RPG”台词。对于WD的剧本来说，这些流行文化的笑话至少是不寻常的。世嘉的老牌作曲家前田龙之负责本作的配乐。战斗主题曲采用的是欢快的管弦乐风，在流行鼓点中穿插喇叭和弦乐，目的皆在使得每一首配乐都能给人留下深刻印象。

续作增加了一些单位，调暗了调色板，但其他方面基本相同。初代游戏后来在 PlayStation 2推出过重制版，不仅增加了新的插图和配音，还加入了两个新角色。遗憾的是，系列这两款游戏都是日版独占。



事实上，是 Working Designs(而不是世嘉)本土化了这款经典游戏，足以说明当时日厂美国分公司对角色扮演游戏的冷漠。



《皇家骑士团》（Ogre Battle）

开发商: Quest | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SNES, NGPC, PS1, SAT, N64

Quest 是一家致力于像是 NES 上的动作游戏《魔天童子》（Conquest of the Crystal Palace）和 TG16 上射击游戏《魔法追击》（Magical Chase）等中小体量游戏的小公司。然而，正是 SNES 上由松野泰己（Yasumi Matsuno）操刀的即时战略 RPG《皇家骑士团》（Ogre Battle）成为了该公司的日后声名鹊起的代表作。游戏初代的副标题为《黑皇后的行进曲》（The March of the Black Queen），而这和标题显然都是在致敬皇后乐队的歌曲。

游戏的核心玩法类似于 Square 的《半熟英雄》，玩家可以在地图上移动单位，占领城堡，攻陷敌人据点。你占领的城市越多，你得到的钱就越多，就可以招募更多更强大的战斗单位。其中一个关键的区别在于你如何定制这些单位。每一个单位都由一名指挥官领导，随行的士兵会排列在一个 2 * 3的 网格上。当你进入战斗，伴随着一个声音喊道：“战斗到底!”，你的小队便会和敌人交锋数个回合。你不能直接控制战斗，只能命令攻击什么类型的单位;单位在接收到命令后，根据位置选择一个敌人。因此，你需要定制你的单位，使其攻击潜力最大化，同时使其遭受的伤害最小化。游戏中有几个职业，随着等级的提升会变得更强，单位可以装备各种武器和盔甲。你也可以使用塔罗牌（在本作中基本上就是魔法的定位），来帮助影响战斗。同样重要的是注意你单位兵种的一致性。游戏中你做出的不同选择会导致不同结果，这不仅会影响到游戏结局，还会决定你之后能拥有的兵种类型等相关内容。

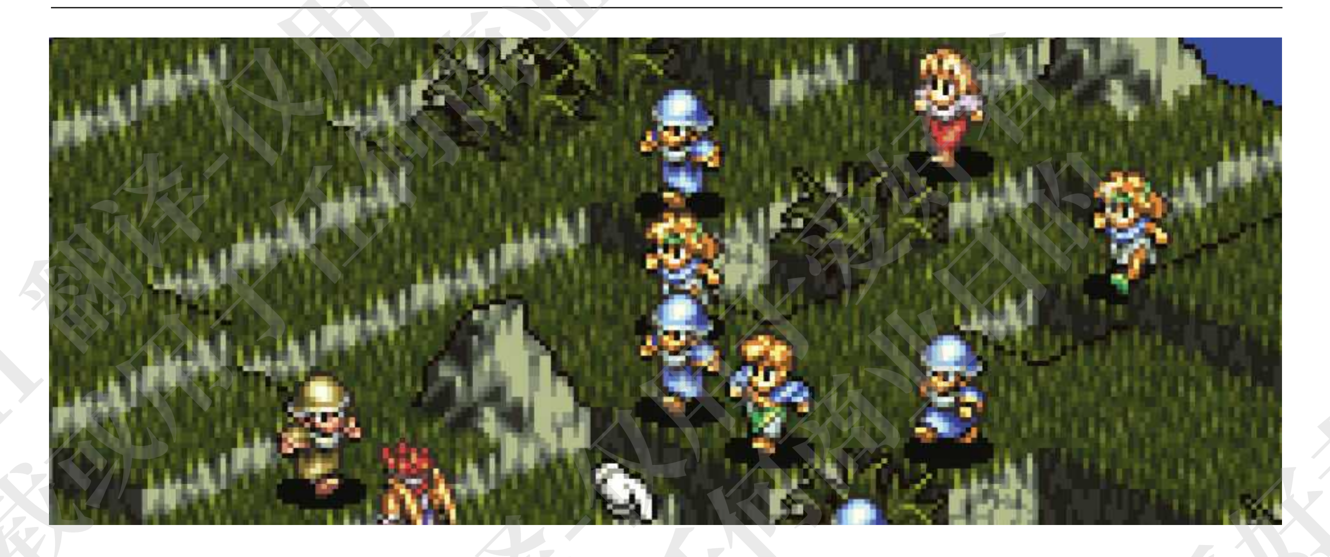
游戏的地图使用了“Mode 7”的缩放效果以及棋盘游戏风格的人物，本作独特的角色美术则是由吉田明彦（Akihiko Yoshida）负责。崎元仁（Hitoshi Sakimoto）和岩田匡治（Masaharu Iwata）是为本作管弦乐风配乐的主要制作人，这也定义了二人组在随后的几款游戏中的风格，其中许多游戏都与松野有关。初代游戏的剧情有些单薄——主角是典型的无口系，尽管有各种各样的单位可以加入(同样，取决于队形)——这绝对不是重点。但它确实试图以一种在 SPRG 中很少见到的方式呈现战争的复杂性和道德观。





《皇家骑士团》其实可以看做是对于松野作为制作人开发的诸如《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》和《最终幻想12》等一系列同类游戏的统称。尽管游戏的呈现方式不同，但它们都有着类似的制作阵容，而且风格非常相似。

与《半熟英雄》不同，《皇家骑士团》是面向全球发行的，并移植到了一些利 32 位主机上，这改善了音乐，但增加了令人讨厌的加载时间，甚至移植到了 NEOGEO Pocket Color 掌机上。《皇家骑士团》是一款非常不同寻常的 SRPG，但它直到 N64 时代才推出了真正的续作《皇家骑士团 64》（Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber）。虽然松野并没有直接参与这款游戏的制作，但它的故事情节比前作强得多。还有各种各样的游戏玩法修改，比如限制单位移动到预定的路径，用类似“元素克制”（Elem Pedra）的攻击方式替代了塔罗牌系统，根据他们接近的方向改变单位编队。这也是 N64 上为数不多的 SRPG 之一。虽然SNES游戏的粉丝可能会对这些变化感到愤怒，但它仍然是一款出色的游戏。



《皇家骑士团 2》（Tactics Ogre）

开发商: Quest | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SFC, PS1, SAT, GBA, PSP

I在思考如何创作《皇家骑士团》（Ogre Battle）的续作时，松野泰己（Yasumi Matsuno）决定将该系列带向了一个不同的方向，并制作了《皇家骑士团 2》（Tactics Ogre: Let Us Cling Together，译者注：就像前文所说，这两款游戏在名称上联系很少，而2代的叫法也只是国内译名上的延续叫法）。这是一款像是《火焰纹章》（Fire Emblem）和《光明力量》（Shining Force,）这类更常见的 SRPG，不过本作添加了更多叙事和机制深度。

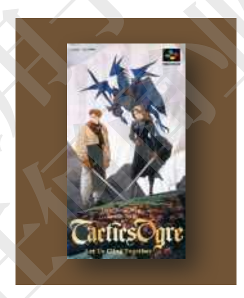
故事发生在瓦勒里安（Valerian）群岛，加尔加斯坦王国（Kingdom of Galgastan）试图吞并并接管瓦里斯特人，导致瓦勒里安群岛陷入混乱。故事主要围绕着三位对抗王国保护瓦勒里安同胞的三名年轻人——男主角德尼姆（Denam），他的姐姐卡秋娅（Kachua）和他最好的朋友维斯（Vice）——展开。个故事受到 90 年代南斯拉夫战争的影响，和《皇家骑士团》一样，探讨了地区和民族冲突带来的困难道德问题。

《皇家骑士团 2》采用了类似 Mythos Games 1994 年推出的 PC 策略游戏《X-Com》那种可转向的等距游戏视角。事实证明，这对这类游戏非常有启发作用，随后的许多游戏都借鉴了《皇家骑士团 2》的画面和风格。战术深度的增加使得一些额外的策略玩法成为了可能性——现在无论是从对手侧面、背面或是处于高低差中攻击都被赋予优势，对命中率有大幅度提升。角色移动不仅会受到地图高度的影响，还会受到装备重量的影响:更重的物品更强大，但会拖慢你的速度。因为敌方角色通常会反击，所以你最好将自己置身于伤害最小化的环境中。这一点尤其重要，因为一旦角色被杀死，他们就无法复活，除非你在游戏后期获得一个咒语。不过本作由于可以自由创建和训练各种职业的单位，因此有着比《火焰纹章》更高的自由度，但即便如此它仍然是一款极其困难的游戏。



《皇家骑士团 2》也提供了一个分支剧情设计，让主角可以根据自己的行动走向不同的道路。然而在某种程度上，每个故事线都是一场悲剧，因为战争从来都不美好的，即使到了有必要而为之的时候。

SFC 版最初并没有英文版，不过他们后来在 1998 年的 PlayStation 版推出了国际版；然而该版本的音质极差而且还存在着其他技术问题。除了《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics），该系列在 Game Boy Advance 掌机上还推出了续作《皇家骑士团外传》。虽然该作是在没有松野参与的情况下开发，除了配乐比较一般外加敌人回合处理时间过长外，这是一款不错的游戏。2011 年，《皇家骑士团》在 PSP 掌机上复活，松野也回归做起了监制。虽然之前该平台上《最终幻想战略版》的移植效果很糟糕，但本作是一次对于游戏内容全面加强的完全重制版。机制发生了改变，死掉的角色也可以复活职业(而不是个人角色)可以获得经验，大大减少了无聊感。最大的修改是战车塔罗牌，它允许你倒回时间来重新思考战斗中的策略，也允许你在故事中探索不同的路径。一切都汇聚在一起，创造了 SRPG 这一类型中最优秀，最具影响力的游戏之一的最重要的版本。



这些矮胖、可爱的角色在某种程度上体现了《皇家骑士团 2》的严肃性，尽管这个故事中包含的更多是日本 RPG 中常见的幼稚思考方式。



《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）（系列）

开发商: Square | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, PSP, GBA, DS

《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）是一款最初发行于 PlayStation 主机平台的 SRPG。虽然 Square 已经在 Super Famicom 时期的《前线任务》（Front Mission）中中涉足这一题材，但他们为本作请来了《皇家骑士团》（Tactics Ogre）的开发商 Quest 的开发团队，包括制作人兼编剧的松野泰己（Matsuno Yasumi）、角色美工吉田明彦（Yoshida Akihiko）、作曲家崎元仁（Hitoshi Sakimoto）和岩田匡治（Masaharu Iwata）。

故事的主角拉姆扎・贝欧鲁夫（Ramza Beoulve）是一个深陷继承权争夺中的贵族子弟。在他冒险的过程中遇到了曾是他好友的平民少女迪丽塔（Delita），二人有着基本一致的最终目标，但行事风格却相差甚远。游戏的主线故事看似非常简短，但其中蕴藏着一个关于阶级斗争和政治阴谋的复杂内核——事实上，本作剧情风格与其说是《最终幻想》，倒不如说更像是《皇家骑士团》。游戏的背景设定的灵感来自 15 世纪英国的玫瑰战争时期，也是这也是乔治 R.R. 马丁（George R.R. Martin）《冰与火之歌》（A Song of Fire and Ice）的灵感来源。游戏的剧情错综复杂，至少登场了十几个重要角色，其中许多角色在游戏中消失了很长一段时间。因此，对于 32 位机 SRPG来说，它的野心太大了，尽管它确实在尝试。

《最终幻想战略版》的故事发生在一个名为伊瓦利斯（Ivalice）的中世纪世界。《最终幻想》中的经典元素均会在本作中登场，特别是像莫古力（Moogles）族和陆行鸟（Chocobos）等生物，以及龙骑士（Dragoons）和黑魔导士（Black Mages）这类经典职业。该作与主系列的另一个主要联系是继承自《最终幻想 5》的的角色培养机制，允许你在特定的职业中训练你的单位，获得相关技能，然后在保持他们之前所学的一切的情况下切换到不同的职业。该系统的自由度也很高，不仅分为了攻击，支援和移动能力，并允许你以任何你喜欢的顺序学习技能。

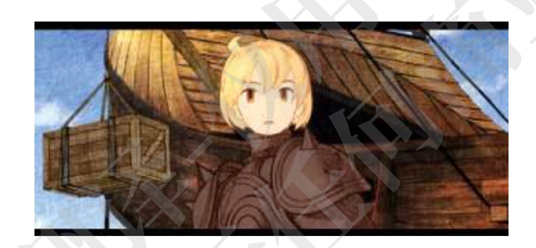




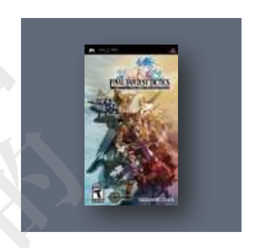
它也改变了游戏的方式。在《火焰纹章》等许多同类型的游戏中，每回合敌我双方需要其中一方全部单位统一执行完命令后才能轮到对方行。而在《最终幻想战略版》中敌我双方每个单位都会按照自身速度值、装备重量等诸多属性依次行动，所以玩家无需等待敌方 AI 移动。此外，诸如魔法等攻击需要一定时间才能发动，所以你必须要提前规划自己的行动，以确保你的目标在范围内。不过游戏的 UI 交互有点困难，而这也确实是这款游戏最大的问题之一。

这款游戏发行时就打算通过《最终幻想》这个金字招牌来吸纳比《皇家骑士团》更广泛的用户群体，所以为了让非 SRPG 粉丝更容易上手游玩，本作的游戏设计要更亲民一些——战场变得小而精，上场单位要更少，角色被击倒也别怕，因为你有一个回合的时间限制来救援。然而游戏确实存在着一个与该理念完全相反的难度曲线——游戏的早期阶段可能过于困难，特别是对于新手来说更是如此，不过一旦解锁了更多的职业并且有了成型的队伍，游戏就会变得更容易管理。而到了游戏后期玩家可以几乎全程碾压，这要感谢像数学家（Calculator）这样强大的职业，他们可以用奇怪的方式使用数学来创造不可思议破坏力。

作为《最终幻想》和《皇家骑士团》的结合体，这款 SRPG 仍然是有史以来最好的游戏之一。







新添加到 PSP 版本的过场动画，无论多么简短，都是吉田明彦独特角色设计的完美再现。

由于有着《最终幻想 7》珠玉在前，《最终幻想战略版》在当时看来相当另类。比起当时流行的有着刺猬头和大剑使的科幻世界观，本作的奇幻背景显得有些古怪，并且它避开了 3D 画面和炫技的过场动画，而倾向于 2D 视觉效果。游戏看起来很像《皇家骑士团》，有着精致的 2D 像素角色，以及可以让玩家左右旋转视角的 3D 战斗场景，以便展示更精细的设计。尽管风格与之前的《最终幻想》游戏明显不同，但本作的管弦乐配乐非常出色，尤其是战斗主题曲。

总之《最终幻想战略版》绝对是经典之作，也是 SRPG 这一类型的巅峰之一。这款游戏在日本和北美都取得了巨大的成功——不仅取得相当不错的商业成绩，更是赢得了业界的一致好评，创造了一款既能满足自身游戏类型粉丝的需求，又能做出创新的罕见产品。游戏于 2007 在 PSP 掌机上推出了移植版《最终幻想战略版：狮子战争》，该作中添加了一些过场动画和华丽的优化艺术风格，并且英文版的文本进行了重新翻译。然而，它存在许多技术问题，特别是在施放咒语时出现的明显掉帧，以及模糊的视觉效果和明显糟糕的音乐。后来的智能手机移植版修复了大部分问题，尽管触摸屏控制并不那么好用。

虽然没有真正的续集，但 Square 确实在 Game Boy Advance 掌机上推出了一款衍生游戏《最终幻想战略版 A》（Final Fantasy Tactics Advance）。由于它的目标是掌机平台上稍微年轻的用户，所以游戏中各种元素都进行了简化故事聚焦于现实世界中的一群孩子，他们发现自己(以及镇上的其他人)被传送到伊瓦利斯的世界中。比起真实的生活，大多数人似乎更喜欢这种幻想版的生活，但主人公马尔凯（Marche）却不这么认为，最终与自己以前的好朋友们产生冲突。本作的故事情节很单薄，更注重于支线的设计。游戏的内容很多，但很容易变得乏味。

职业系统仍然存在，但主要由于更多种族的加入，你能明显从中看到一些变化。除了人类(称为 Humes)，还有像蜥蜴一样的邦加族（Bangaa）、像兔子一样的维埃拉（Viera）以及经典的莫古力族(moogle)。游戏有着一些种族限定的职业，所以可兼职和学习的职业技能相对有限。玩家还可以通过装备武器来学习技能，这极大地限制了玩家的自由。最有争议的是仲裁者（Judges）这一会在战斗开始时出现并执行法律的中立角色。它们会在一开始禁止某些攻击或能力的使用，如果违反它们制定的规则，那么违规的角色便会被送进监狱（甚至更糟）。纵观游戏业界这都是一个奇怪的设定，不仅限制了游戏本身玩法的扩展更是没有多大意义。不过话说回来，《最终幻想 A》仍然是一款优秀的 SRPG——它保留了许多使其前作如此出色的核心元素——但基调和机制的巨大变化让一些原作的粉丝感到失望。

该作后来在 NDS 上推出了续作《最终幻想战略版 A2》（Final Fantasy Tactics A2）虽然有了新的角色阵容，抛弃了“现实世界的孩子们进入幻想世界”的设定，但它的剧情非常相似。仲裁者和限定规则不那么烦人了——你会因为遵守规则而得到奖励，而不是因为违反规则而受到惩罚——新的种族包括猪一样的努·牟族（Seeq）以及像是翼龙一样的古拉族（Gria）。比起 GBA 上的前作，本作有着长足的改进，但那些喜欢 PS1 和 PSP 上初代游戏的人可能仍然不会对它感兴趣。

《最终幻想战略版 A》为了登陆 GBA 做出了一些技术妥协，但其在 NDS 上的续作无论是画面还是配音都要好很多。









《妖精战士》（Arc the Lad）（系列）

开发商: G-Craft/Cattle Call | 发售年份: 1995 | 涉及平台: PS1, PS2, WSC, IOS, AND, MOB

在 PlayStation 的早期，日本索尼有三个主打的 RPG 系列——《荒野兵器》（Wild Arms）、《波波罗王国》（Popolocrois）和《妖精战士》（Arc the Lad）。然而其中只有《荒野兵器》推出了国际版，而另外两部在相当长的一段时间里都只是日版独占。

《妖精战士》是一系列由 G-Craft 开发的 SRPG，该公司曾为 Square 制作机甲游戏《前线任务》（Front Mission）。游戏主角，也就是标题中的艾克（Arc）是一位了调查父亲始终及其死亡背后的阴谋而前去冒险的年轻人。在这次旅程中，他从一个守护者的灵魂那里获得了一种神秘的力量，最终让他找到了一个叫做"方舟"（Ark）的上古遗物来帮助他拯救世界。一开始陪同他冒险的只有库库鲁(Kukuru)和波科(Poco)两人。库库鲁的旅行的目的是为了保护他所在的"火之部落"，而该部落世代守护的正是前文中提到的"方舟"。这是一个典型的奇幻世界，但故事背景所处的时代是充满飞艇等技术的近现代世界观。游戏中风格迥异并且独特的配音也都是由日本爵士融合乐队 T-Square 的吉他手安藤雅弘（Masahiro Andou）所创。

《妖精战士》的玩法与《光明力量》（Shining Force）非常相似，即玩家可以直接控制场地上的角色。然而，游戏中并没有电影式的攻击动画，所以节奏相当轻松。总而言之，这是一款非常棒的游戏，但它的一切也不过是其续作的开胃菜。为了完善自身的 RPG 阵容，索尼在 PlayStation 的第一年需要一定数量的产出作为支持，故而那一年许多游戏与原计划相比都遭到了大幅度阉割。因此初代《妖精战士》的设计非常简陋。游戏中没有商店，道具只能在战场上获得，也没有什么真正值得探索的东西，你只能从一个遭遇战转移到另一个遭遇战。游戏全流程也不过 10 小时左右，给人一种还没开始就结束了的感觉。考虑到它的 2D 视觉效果(仅比典型的后期 SNES 游戏略有改进)和较短的游戏时间，很容易理解为什么索尼美国公司放弃了对其进行本地化。





《妖精战士》三部曲对美国观众来说是后来者，所以引进时感觉有点过时。只有第二部可以被认为是经典之作，尽管其他几部也不错。

幸运的是游戏于第二年，也就是 1996 年推出的续作弥补了这一点。游戏前期的主角是一名叫做埃尔克（Elc）的猎人，当他还是个孩子的时候，他的村庄被摧毁了。当他邂逅了可以和动物交谈的神秘少女莉莎（Lieza）后，在护送她过程中发生的一场恐怖袭击让一切脱离了既定轨道。之后的故事可能会涉及剧透，因为前作中的主角艾克限现在成了一名通缉犯，而且与埃尔克家乡被毁存在着某种联系，不过二人最后冰释前嫌，了解到了真相并一同拯救了世界。

《妖精战士 2》相比初代游戏，其改进巨大。游戏流程更长了，并且加入了大地图、城镇以及商店。同时还有由一系列支线任务组成的工会任务系统，可以让玩家获得额外的声望和现金。战斗系统得到了极大的改进，武器和技能等级随着使用而提高。你可以改造装备或制作自己的道具，此外你还可以发动莉莎与动物交谈的能力，来招募特定的怪物加入你的小队。总的来说，这是一款出色的游戏。







《妖精战士 3》画面得到了加强，但它是由一个新的团队制作的。

游戏在日本的成功自然促成了相关动画系列的诞生，并且他们还借此机会推出了两款衍生游戏，分别是 Wonderswan Color 掌机上同样由埃尔克担任主角的 SRPG《妖精战士：机神复活》（Arc The Lad: Kijin Fukkatsu），以及更侧重于让系列中怪兽在竞技场中决斗玩法的《妖精战士：竞技场》（Arc Arena）。

《妖精战士 3》的故事发生在前作的数年之后，让你可以探索在二代事件影响之下的世界。主角也换成了刚刚开始猎人生涯的菜鸟亚力克（Alec）。虽然狩猎公会是二代的一个元素，但在这里它几乎是故事的关键，因为你要承担更多任务来推进情节。视觉效果已经从纯 2D 变成了 3D 背景下的 2D 像素立绘，所以它看起来更像一款常见的 PlayStation RPG。

此时 G-Craft 已被 Square 收购，所以这一代启用了新团队来制作。而事实也表明了，这款游戏无论是故事还是对已有角色的刻画都远不及前作。前作中的各种元素都遭到了缩减，可玩角色数量更是大缩水，而且一些比如锻造和技能提升机制等系统直接在本作中被剔除。而这一切的最终结果便是一款相对出色，但但却无法达到其前作水平的游戏。

起初这些游戏都没有推出英文版本，不过 Working Designs 最终在 2002 年引进并推出了一部包含了前三部曲和《妖精战士：竞技场》作为赠品的合集版。而到了这一时间点，这些游戏看起来都很过时，但第一款游戏的缺陷也不那么明显了，毕竟你花不了几天就能把它打通然后就可以转头去玩更好的续作。

随着 PlayStation 2 的出现，该系列进入了一个全新的时代，而游戏故事也距离最初的三部曲已经过去了 1000 年。《妖精战士：精灵的黄昏》（Arc the Lad: the Twilight of the Spirits）一个人类和魔族“德莫斯”（Deimos）共同生活的世界。本作主角分为了人类王子卡克（Kharg）和魔族少年达克（Darc），游戏剧情会在二者视角间来回切换，直到他们最终相遇。考虑到这款游戏与之前的游戏相隔千年，所以故事情节间的关联其实相当薄弱，不过这倒是让新玩家能够轻松入坑的一个切入点。然而，由于画面改为全 3D 建模，整款游戏的风格很难让人说它是一款《妖精战士》。由于游戏全权交由了之前为 Atlus 开发 RPG《Tsuguna》的 Cattle Call 工作室负责，所以本作的角色设计风格与前作大相径庭，而且由于是一款 PS2 早期游戏，所以整体卖相很差，不过至少音乐还是很不错的。

游戏战斗系统也迎来了大换血，战斗中角色不需要再在网格棋盘状的地图上移动了，而是改为了再一个给定的移动半径内自由行动。同样地，每个角色不仅有不同的移动半径也有专属的攻击范围，允许你同时攻击到那些踏入其中的多个敌人。MP 设定被取消了，取而代之的是消耗名为“灵石”的道具来发动魔法或强力招式，而这些魔法或招式可以通过购买、发现或从倒下的敌人那里获得。总的来说，战斗系统是相当不错的，但是故事的其他部分却很拖沓，导致了这款游戏的中间部分内容让系列粉丝大失所望。

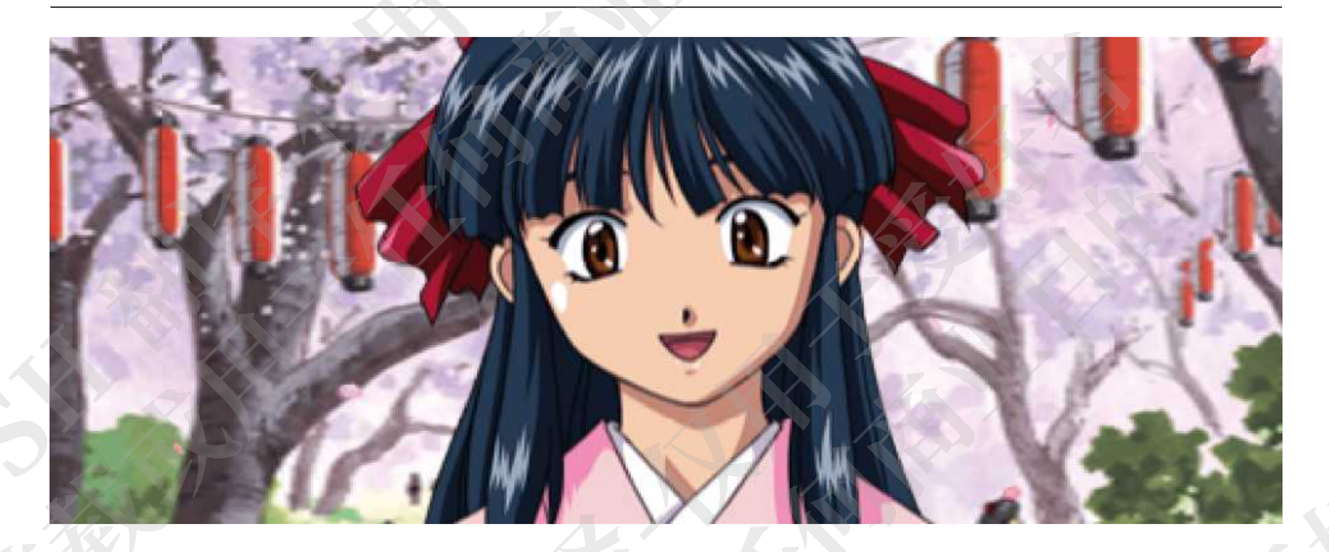
但它仍然比它的续作《妖精战士：黑暗的终结》（Arc the Lad: End of Darkness）更受欢迎。这款游戏的主角是一个名叫“艾达”（Edda）的少年，游戏类型也转型为了 ARPG，但不幸的是它的游戏体验非常糟糕。虽然前作的角色会在本作的一些支线任务中登场，但这并不能真正拯救游戏。该作基本上宣告着系列的终结，不过他们于 2018 在手机平台上推出的日区独占免费 RPG《妖精战士 R》（Arc the Lad R），该作延续了前两作游戏角色故事。

《精灵的黄昏》是该系列的最后一款主流 SRPG，它还不错，但它几乎没有与系列其他游戏存在任何联系。









《樱花大战》（Sakura Wars）（系列）

开发商: SEGA/Red | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT, DC, PSP, PS2, PS4

世嘉（SEGA）旗下的《樱花大战》（Sakura Wars）系列是一个有着非常独特设定的原创 IP——游戏将诸如《皇家骑士团》（Tactics Ogre）这样的回合制 SRPG 与类似《心跳回忆》（Tokimeki Memorial）等恋爱养成类游戏玩法相结合，把故事舞台放在了半架空的大正时代日本（20 世纪 20 年代前后），而系列核心角色则都是一群白天是舞台剧演员，夜晚驾驶机甲与恶魔战斗的少女。它把一大堆看似不相干的东西拼凑在一起，创造了世嘉在上世纪 90 年代末最成功的游戏 IP 之一。该系列的制作团队可谓是大神云集，像是制作人广井王子（Ouji Hiroi，代表作《天外魔境》），美术设计藤岛康介（Kousuke Fujishima，代表作漫画《我的女神》以及游戏《幻想传说》），以高产著称的剧本作家赤堀悟（Satoru Akahori）以及负责作曲的田中公平（Kouhei Tanaka，代表作《魔星迷踪》、《光荣圣战》以及《阿兰多拉》）。

玩家在游戏中将通过日本帝国海军军官大神一郎（Ichirou Ohgami）的视角来看待这个世界。大神一郎被指派前去领导表面上是剧团的帝国华击团在东京与恶魔们战斗。游戏的 10 个章节中每章都会被分为上下两个部分。在每章的上半部分中，你将控制大神一郎在剧院中走动并于各种角色互动。这款游戏使用了一种叫做 LIPS（即时图文互动系统，Live & Interactive Picture System）的设计，这意味着你在选择对话选项时会有一个时间限制，而当时间耗尽时游戏就会自动判定玩家选择了沉默。（后续游戏中还加入了其他互动系统，比如基于摇杆力度来控制说话的音量），就像其他类似玩法的游戏一样，少女们与大神一郎的关系会随着他的选项而产生或好或坏的变化。

这一环节的选择在每章后半程恶魔入侵时非常重要。这一环节中，所有角色都会跳进蒸汽动力的机甲“灵子甲胄”中，这时开始的便是游戏的回合制战旗部分了。该环节的整体设计与常见的 SRPG 类似，只是没有经验值等级和装备这类的设定。而



与之对应的是，所有角色的属性和能力完全是由她们对大神一郎的好感度决定的，玩家越是能让她们喜欢主角，她们的能力就会越强。如果满足一定条件，你也可以结合力量进行超级攻击。当然了，如果有少女在战斗中被击败，那么她的对于你的好感度就会降低。虽然这部分设计对于故事主干没有多大影响，但你最喜欢的角色的选择将会决定结局。

美少女游戏或者说是恋爱养成游戏成败的关键往往是游戏的角色设计，而《樱花大战》中有着各种来自世界各地并以花来命名的美少女。精通剑道的女主角真宫寺樱是典型的大和抚子新角色，此外还有像高傲的大小姐神崎堇、热爱空手道的假小子桐岛神奈、冷峻的沙俄女战士玛丽亚・橘，机灵古怪的中国发明家李红兰，以及喜欢泰迪熊的 12 岁通灵少女爱丽丝。

初代游戏以两张 CD 的容量于 1996 年登录世嘉土星主机。该作一经推出便一炮而红，两年后推出了续作《樱花大战 2》。游戏玩法设计基本保持不变，并沿用了前作大部分的角色阵容，不过本作是一个全新的故事并且还多了两位新的女性同伴，分别是女扮男装，来自德国的雷尼・米尔西修特拉瑟，和热血的意日混血歌手索蕾塔・织姬。



藤岛康介的美术风格不仅赋予了任务独特的魅力，更是具有出色的时尚感，他对 20 世纪早期时尚的理解以及花组独特的制服设计都极大地帮助塑造了该系列的风格。







DC 上的《樱花大战》由世嘉旗下的 Overworks 负责开发。其中一些人后来继续开发了《战场女武神》系列。

系列第三作来转到了 Dreamcast 主机平台，游戏舞台也从日本搬到了法国巴黎。因此系列第三作的副标题为《巴黎在燃烧吗？》（Is Paris Burning），故事的焦点也换成了演员们会打扮成猫娘的香奈尔剧院（Chattes Noires）。本作启用了全新的角色阵容，包括笨手笨脚的见习修女，同时也是本作女主角的艾莉卡·芳汀、来自上流社会的库莉希奴·布鲁梅尔、马戏团的越南孤儿蔻库莉可、日法混血的贵族千金北大路花火以及狡猾的大盗罗贝莉娅·卡尔里尼。得益于 DC 主机的高分辨率，本作的 2D 视觉效果得到了改善，并且战场画面改为了完全由 3D 建模的。游戏的战斗系统也发生了变化，现在被称为 ARMS（动态即时机甲战斗系统，Active & Realtime Machine System），游戏会给每个角色配有一根行动条，供移动和攻击时消耗。

至于同平台的第四部《樱花大战 4：恋爱吧！少女！》，DC 主机的死期将至显然在世嘉的预期中，所以这款游戏不过是对现有素材的东拼西凑，然后让日本和巴黎花组成员回归作为卖点罢了。以至于本作剧情平淡，流程又短，甚至像个同人作品。

在此之前，这款游戏基本上只在日本发行，除了面向俄罗斯等地区的 Windows 移植版本。世嘉美国公司总裁 Bernie Stolar 打回了许多 RPG 本土化提议，鉴于《最终幻想 7》在国际上掀起的 JRPG 热潮，以及 90 年代末北美动画和漫画的日益流行，这种态度显得目光短浅。尽管如此，《樱花大战》这个名字还是为日本漫画和动漫迷所熟知，因为其有着动漫电视、OVA 系列和漫画各种各样的相关产品，并且都有英文版。世嘉随后想要重启该系列，于是在 PlayStation 2 使用 DC 主机时期游戏的风格重制系列初代。该作原计划是要推出英文版，但出于某种未知原因该作并未能如愿出现在大洋彼岸。

该项目的下一部分是该系列的第五部作品，这次游戏舞台来到了美国，并且终于发行了英文版。本作中你将扮演大神一郎的外甥大河新次郎，并被调到美国分部掌舵以表演百老汇风格音乐剧作为特色的纽约华击团（New York Combat Revue）。女主角换成了武士女仔洁蜜妮·桑莱兹，其他角色还有纽约哈林区兼暴走族首领的莎吉塔·温伯格、命不久矣的医生黛安娜·卡普利斯、充满活力的舞者兼赏金猎人罗西塔以及跳日本传统舞的伪娘九条昴。新作的人设显然未能在日本粉丝中取得良好口碑，而有日本一（Nippon Ichi）而不是世嘉发行的本土化版本也姗姗来迟，以至于没有人注意到。

该系列就此遭到了冷藏，直到 2019 年世嘉推出了《新 樱花大战》。在本作中，该系列舞台回到了日本，不仅主角兼小队的领导者变成了神山诚十郎，而且除了上了年纪的神崎堇作为老角色回归之外，主角团迎来了大换血。角色设计也换成了经典日漫《死神》的作者久保带人。然而，该系列完全从 SRPG 战术转变为了“砍杀”风格的动作游戏。该作也与 2020 年发行海外版本，给了该系列再次扩大海外影响力的机会。

虽然纽约市的背景包括自由女神像和时代广场等熟悉的美国地标，但新演员阵容未能点燃日本老粉丝的热情。









《魔界战记》（Disgaea）（系列）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2003 | 涉及平台: PS2, PS3, PS4, PSP, DS, PSV, WIN, NSW

日本一（Nippon Ichi）凭借着 PS1 上的音乐主题游戏《玛鲁王国》（Rhapsody）成功打入 RPG 游戏领域，之后又凭借其 PS2 游戏《光之圣女传说》（Disgaea）进军 SRPG 领域。但他们在之后推出的《光之圣女传说》（La Pucelle: Tactics）不及奠定了他们日后游戏的风格，更是在国际上取得了成功，从而诞生了 6 款正传以及多款衍生游戏。

初代《魔界战记》（Disgaea）的故事核心讲述了天堂与地狱之间的战争，而游戏则把舞台设在了地狱（或者说是游戏中所谓的魔界。）这里到处都弥漫着地狱的气息，除了一个由从腐败到傲慢，再到无能的魔王所领导和掌权，并给在很大程度上明显存在功能性失调的君主制。游戏中大部分角色都有这样一个搞笑的形象设计，对话荒诞有趣，甚至就连道具描述中都包含了充满恶搞元素的笑话。原田雄一（Takehito Harada）可爱、色彩缤纷的角色设计，以及佐藤天平（Tenpei Sato）那节奏鲜明且异想天开的配乐，都让这款搞怪的游戏显得活力十足。

从画面上看，这款游戏采用了与《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）类似的画面表现手法，即等距视角下的 3D 场景加 2D 人物，不过就算是在该作发行的 2003 年，这种设计也都显得有些过时。但正是许多独特的怪异设定赋予了《魔界战记》独一无二魅力，让其在一众同类型玩法的游戏中脱颖而出。该系列战斗玩法非常强调单位间的联合作战以及达成连击，要么同时攻击敌人，要么让角色彼此靠近。角色还可以在地图上拾取和投掷其他单位，甚至可以人抬人摞成一摞。此外，战场上的一些地块是彩色的——这些地块的属性可以通过投掷称为大地符文（Geo Symbols）的石头来修改。如果你发现一个大地符文，比如说，可以提高你 50% 的防御能力，把它扔到红色地砖上。现在无论敌我，任何站在红色贴图上的角色都将获得 50% 的防御提升，所以成败的关键之一就是要巧妙地调整地砖属性来为自己创造优势。





由于无厘头的幽默感和疯狂的角色培养系统让《魔界战记》在北美大受欢迎。

角色的自定义创建和培养在系列游戏中也扮演中重要角色。游戏中虽然有提供独一无二的主角团阵容，但你可以为团队创建其他职业的队友，从弓箭手或法师等常见的远超职业，再到变身英雄和僵尸女仆等奇怪职业，应有尽有。《魔界战记》中最独特的同时也是作为系列吉祥物的是一种名为“普利尼”（Prinnies）的恶魔，它们看起来就像是一群长腿企鹅，但实际上其内部是一个个被诅咒的罪人灵魂，由于其拥有被丢出去就会发生爆炸的特性，因此经常被当做炮灰。在某些系统中，你可以将技能传授给其他角色，或者杀死其中一个角色，让他们在保留现有能力的前提下换成其他职业的角色。角色的升级培养再加上反复使用技能提升威力所产生的“巴甫洛夫效应”，从而让玩家在重复且机械性地刷任务过程中不断获得满足感。

《魔界战记》显然意识到了 SRPG 这一玩法的限制所在，并且一直试图探索玩法的上限或去完全将其打破，于是便有了本作中最有趣的设定——道具世界。正如直面意思所示，在游戏中的每一件装备中，都有一个充满迷你居民的小世界。你可以缩小自己并进入任何道具当中，这将带你进入一个随机生成的地下城。通过这些关卡，你将最终强化自己所选择进入的这个道具。同时结合本作当中的政治背景，游戏中设有一个叫做黑暗议会的参议院，在那里你可以提出预先确定的法案来改变地下







《魔界战记》中有天使，恶魔，吸血鬼，狼人，还有会爆炸的假腿企鹅普利尼。

世界的各个方面，比如让商店里的物品更便宜。如果你的措施看起来不会得到支持，你可以贿赂选票，或者甚至试着用武力让他们屈服（如果你的队伍等级比较低，这里不建议你这么做）。

后续游戏的大部分元素基本上在第一部中就已经存在了，但后来游戏中加入了更多新规则，来让玩家以以更奇怪的方式来创建、增强和打造自己的队伍。二代游戏中引入了黑暗法庭机制，在那里玩家可以针对诸如杀死太多敌人等“犯罪”行为来发出传票。第三款游戏引入了“学级世界”（Class World），该系统设计上类似于“道具世界”，但更加抽象，因为玩家需要通过战斗来提升不同角色职业的属性。另外这代中还加入了可以让怪物变身成武器供角色使用的“魔变身”（Magichange）系统。四代中游戏允许你捕获敌人并“约束”他们以获得奖励或说服他们加入你的阵营。

当然，在这种类繁多且天马行空的可玩角色和培养空间面前，几乎所有对于游戏平衡度的修饰都被制作组抛到了脑后。因为根据玩家在这套自由度极高的玩法侠构建队伍阵容的方式，游戏主线任务中要么难得要死，要么可以被你轻松碾压。

与《火焰纹章》等更纯粹的传统 SRPG 相比，《魔界战记》的角色构建才是系列游戏的核心。该系统显然是为那些喜欢琢磨游戏玩法上限所在，进而将其彻底玩坏的家伙们准备的。只要你足够的时间和耐心的话，在系列每作游戏中你都可以将每个角色锻炼到 9999 级，并将伤害拉升到数百万点。系列每作游戏理论上都可以玩个百八小时，不过这只适用于奶系列想要投入大量时间将游戏角色锻炼到一个夸张水平的人群，不过每作的主线也都可以在不费心尽力的情况下打通并让玩家乐在其中。

每款游戏都有独特的故事、背景和角色阵容。第一部讲述的是恶魔王子拉哈鲁（Lahar），在他的手下恶魔女孩艾多娜（Etna）和堕落天使芙蓉（Flonne）的帮助下，他试图建立自己作为地下世界统治者的地位。第二部聚焦于人类阿迪鲁（Adell）和魔王泽农（Zenon）之间的对抗，而第三部则发生在一个恶魔学院中，主角是一个叫做玛奥（Mao）的优等生恶魔。四代主角吸血鬼法尔巴特杰（Valvatorez）和他的狼人搭档芬理希（Fenrich），企图赢得选举并接管恶魔政府，而五代主角换成了叫基利亚（Killia）他冒险前去招募魔界各处的魔王来对抗更大的邪恶。这些游戏中的配角、队友和敌人的形象塑造往往都很有趣，比如搞笑的摇滚明星阿库塔雷（Axel）和挥舞棒球棒的半普利尼风祭风花（Fuka）。而初代游戏中自称“美丽男爵法伊阿斯”的反派，只因为是游戏前期的低级敌人，就被主角调侃地称之为“中魔王”。虽然每作之间的故事都是独立存在的，但前作游戏中（包括日本一的其他游戏 IP）的可是都会在后续的作品中客串。

虽然每代的游戏设计都会随着游戏的不同而改变，但随着设计师不断尝试哪些可行，哪些不可行，各种精挑细选经过优化的功能都会保留到下一作中，这让玩家在很多时候碍于由奢入俭难，而很难去尝试前作老游戏。然而，大多数粉丝都认为第一款游戏的角色塑造可能是最好的，而之后的几款游戏却没有捕捉到同样的怪异感（正如游戏宣传口号：“史上最‘凶’RPG”），这就是为什么它是系列唯一一款推出了故事上存在延续的续作《魔界战记 D2》（Disgaea D2）和高清重置版的游戏，尽管后者中除了画面效果外其他方面并没有任何提升。

虽然日本一后来也推出了其他的 SRPG 系列，但《魔界战记》的续作依然层出不穷，毕竟这是他们最受欢迎的游戏，也可以说是他们最好的游戏。除了相关动画剧集系列之外，该 IP 还推出了两款以吉祥物“普利尼”作为主角的横版卷轴动作游戏，以及一款名为《魔界战记 无限》（Disgaea Infinite）的视觉小说。

在《魔界战记》大获成功之后，日本一开始也开始尝试其他游戏，但最终他们还是专注于自己的旗舰游戏。







《光之圣女传说》（La Pucelle: Tactics）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2, PSP

虽然现在提到日本一（Nippon Ichi）的 SRPG，大部分都会想到《魔界战记》（Disgaea）系列，但他们家的第一款 SRPG 实际上是《光之圣女传说》（La Pucelle: Tactics）。该作本质上是一款接《玛鲁王国》（Marl Kingdom）续作知名的新游戏，游戏的故事发生在前作的数个世纪之后，而且本作中没有任何的歌唱元素，不过前作中无厘头的搞笑元素倒是没变。故事主角是一群来自圣皮塞勒（La Pucelle）的圣骑士，他们所属的一个负责追捕恶魔的教会组织。这群人中许多角色都能给人留下深刻印象——不拘小节的女修道士普里尔（Prier）、她的弟弟克洛特（Culotte）、沉着冷静的阿卢埃特（Alouette），还有威严的骑士埃克莱尔公主（Princess Eclair）和指挥一群海盗猫的海盗霍玛德（Homard）。本作美术由同样参与《玛鲁王国》系列制作的 Ryoji 负责，所以这款游戏的美术设计与后来日本一大多数游戏中原田雄一设计的角色风格存在明显不同。

尽管仍未彻底敲定确切风格，但后来被日本一许多 SRPG 所沿用的机制便是出自本作。当你对敌人发起攻击时，游戏便会切换到一个单独的横版视角的战斗画面中，让敌我双方相互四杀，而且附近的角色也会加入到战斗中。此外还有名为“黑暗之门”（Dark Portals）的机制，它在游戏中不仅会



生成敌人还会释放能量流。角色战斗在这股能量流之上便可以引导其攻击敌人；或者让几名角色引导其流动组成一个矩形，然后便可以一举消灭位于能量流包围中的所有存在。在击败敌人后你也可以选择净化敌人，而在这种情况下他们便会加入到你的队伍当中。游戏总共有 12 个章节，且每章都设有不同的结局。

与其后继者相比，《光之圣女传说》整体偏传统但不够精致。他们后来又在 PSP 掌机上推出了《光之圣女传说：诸神的黄昏》（La Pucelle: Ragnarok），不过该作是日版独占。



《光之圣女传说》最初因为本土化而被忽略，但后来由于《魔界战记》的成功而走向国际。

《灵武战记》（Phantom Brave）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2, PSP, WII, WIN

《灵武战记》（Phantom Brave）故事舞台设定在一个热带群岛上。主角玛罗娜（Marona）是一个 12 岁的孤儿少女，因为拥有着能看到幽灵的能力，所以干起了恶魔猎人的行当。她亲生父母一个已故的好友的灵魂附身在了她的身上，并给在整个故事中扮演起来了如同她父亲一样的角色。

《灵武战记》的游戏机制大体承袭至《魔界战记》（Disgaea）并发展而来。游戏战斗场景放弃了网格状棋盘设定，改为让角色可以在特定半径内自由移动的行动设计。但更奇怪的是本作中几乎所有角色都是以幽灵形式存在的。由于它们没有物质形态，你可以在战场上选择物体让他们俯身，每个物体都有不同的属性调整值。例如，岩石可以提供高HP但移动缓慢，而树木可以提供更高的魔法力量但防御能力较弱。此外，幽灵在消失之前只能在战场上停留有限的回合数。所以你需要基于玛罗娜（她也是本作中唯一没有回合数限定的角色）的强化情况来制定策略，并在其他角色消失之前保证输出最大化。另外，本作角色间的心动顺序，是由速度所决定的，而非按回合统一行动。



本作的剧情也要比《魔界战记》严肃且戏剧化得多，故事中玛罗娜一支孤苦无依，村民们因为其能力的特殊性而憎恨她（尽管她一直在努力保护他们），而摩诺纳也一直在寻找她的父母。但本作也会登场一些诸如猫头鹰忍者这种搞笑且设定天马行空的角色。你很难完全理解这款游戏，不过一旦你融入其中，它就会像日本一的其他 SRPG 一样吸引人。



《灵武战记》的故事既迷人又悲惨，可怜的玛罗娜经常经历情感的折磨。

《幻域战记》（Makai Kingdom）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2, PSP

在经历了《灵武战记》（Phantom Brave）从游戏机制到风格的骤变之后，《幻域战记》（Makai Kingdom，奇怪的是日版的标题叫《Phantom Kingdom》）重拾了熟悉的《魔界战记》（Disgaea）风格。本作主角是自称“极恶霸主”的泽塔（Zetta），他的傲慢行为最终导致他被囚禁在一本书中。在遇到幽默且毒舌的恶魔贤者普拉姆（Pram）后，他请求对方帮自己脱离苦海。然而你在本作中操控的不并不是他们（或任何其他同样搞笑的魔王），而是要完全专注于玩家创造的战斗单位。

《幻域战记》每关都是随机生成的，且每关初始阶段玩家都要从一个狭小的战场开始。通过击破一个个关键据点，从解锁相应区域并推进游戏。然而游戏的目标并不是打败所有敌人，而是获得足够的分数，然后你就可以离开了。它保留了《灵武战记》中的自由移动设定，并在此基础上加入了一些新系统，比如你可以在场地上放置一些建筑物，只要它们还存在就可以为玩家提供各种奖励加成，还有包括步枪和炸弹等诸多武器选择，甚至是坦克和机甲这样的可乘坐载具。





游戏场景设计有些混乱——战场上的每个区域都有着各种不同贴图，这导致了画面风格并不统一，雪上加霜的是，作曲佐藤天平只负责了本作中极少数的配乐，而其他的则是由非专业人士负责的。此外，让玩家扮演大魔王的设定确实很有意思，但游戏中却未能展示出能与之相配的内容量。尽管如此，游戏中还是有很多搞笑的设计，，比如你的角色被火箭发射到战场上，以及华丽的攻击动画。总的来说，《幻域战记》是一款相当不错的游戏，虽然由许多另类的地方，但都是微不足道的，可以被原谅。

比起其他 SRPG，《幻域战记》给人的感觉更像是一款缝合怪，但它的核心元素仍然是完整的。

《魂之摇篮 侵蚀世界者》（Soul Nomad & the World Eaters）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PS2

比起《灵武战记》（Phantom Brave）或《幻域战记》（Makai Kingdom），《魂之摇篮 侵蚀世界者》（Soul Nomad & the World Eaters）更像接近传统意义上的 SRPG。故事发生在一个被毁灭的世界上，这个世界曾经被一种叫做“世界侵蚀者”（World Eaters）的生物统治，但现在他们已经沉睡了很长一段时间。玩家所扮演的角色（可以自选男女性别）在离开藏身点后开始了探索世界的旅程，但主角其实早就被其他的灵魂所附身，而附身主角的不是别人正是想要再次接管世界的“世界侵蚀者”的统治者“吉格”（Gig）。游戏也为那些想要顺从吉格的玩家提供了另外一条通关路线。

本作的战场设计也与之前的作品完全不同，采用了没有任何起伏的非 3D 地形的平摊设计。你的角色可以在地图上移动，当你攻击另一个单位时，你将获得一场近距离战斗。单个单位由一名领导和数名士兵组成，这些士兵可以按不同阵型进行排列，根据阵型的不同，单位能够发动的技能也会有所区别。而且这些都是可自定义的，不过游戏对此所使用的术语有些奇怪。游戏中会随机生成各种被称之为“房间”（Rooms）的建筑，你能够在其上放置各种设施以此来收取不等的税金。你还可以防止放置名为“装饰”的道具来改变自身状态，并





当做存档点使用，这与《魔界战记》中随机生成的道具世界（World in Disgaea）类似，能够用来强化“房间”的能力。

游戏的整体风格和 Toi8 的画风都要比日本一旗下的其他游戏黑暗得多。考虑到这款游戏与众不同的机制，该作可以说是日本一最具创新性的游戏之一，但遗憾的是日本一在这款游戏后决定遵循更保守商业策略，主要依靠 PS2 时代结束后《魔界战记》系列源源不断地产出的续作。

日本一的大部分游戏全都脱胎自他们 PS2 时期的游戏，但《魂之摇篮 侵蚀世界者》是个例外，但怎奈何游戏本身质量问题，导致其市场表现平平。



《战场女武神》（Valkyria Chronicles）（系列））

开发商: SEGA/Media.Vision | 发售年份: 2008 | 涉及平台: PS3, PS4, WIN, NSW, PSP

世嘉（SEGA）的《樱花大战》（Sakura Wars）在 PS2 时代的第五作之后便沉寂了一段时间，而这一时期便为他们旗下的另一款 SRPG 的诞生留足了空间。于是便有了于 2008 年在 PlayStation 3 主机上发行的初代《战场女武神》（Valkyria Chronicles）。游戏讲述了一个发生在十分类似于十九世纪末到二十世纪初欧洲的架空世界中的战争故事，故事主要围绕着中立小国加利亚公国（Gallia）展开。在故事中为了抢夺并开采其国境内的一种名为“拉格那特”（Ragnite）的稀有矿物，东欧帝国联合开始了对于加利亚公国的侵略战争。

由于加利亚没有多少正规军队，它的战斗人员完全由征召的平民组成，让他们拿起武器保卫自己的国家。初代游戏的主角维鲁金·巩特（Welkin Gunthe）更愿意成为一名自然学者而不是坦克驾驶员，而他的战友艾利西亚·梅露姬奥特（Alicia Melchiot）本来是一名面包师。本庄雷太（Raita Honjou）为本作贡献的各种各样的精美人设使故事情节引人入胜，因为即使是小角色也有自己的个性特征，并且在与他们关系友好的角色身边战斗会获得额外优势。（世嘉旗下的另一款 RPG《永恒的阿卡迪亚》中的角色甚至也会在本作中客串登场）。这个故事基本上就是一个二次元版本的第二次世界大战，不过游戏中的大规模杀伤性武器不是火箭或核弹，而是一群拥有强大魔力，被称为“女武神”（Valkyria）的古老战斗种族的成员。游戏中的主要对手就是一名效忠于帝国方的蓝发女武神塞贝莉雅（Selvaria），作为会在后续游戏中登场的经典角色，她也出现在了游戏的封面中。尽管游戏中带有奇幻元素，但其中的角色却给人一种真实的感觉。

《战场女武神》的玩法与大部分的日式 SRPG 略有不同，她使用了所谓的“BLiTZ（Battle of Live Tactical Zones，实况战术区域战斗系统）系统。战场以军事作战室地图的形式呈现，其上的每个单位在这个环节中都已对应的指示物呈现。当一个单位被选中时，镜头放大并来到他们的视角，此时你需要在全 3D 的战斗场景中控制他们行动，让他们走到可以攻击到敌人的位置。每个单位在进入下一回合之前都可以在耐力条的限制自由移动并执行一次攻击。在每个回合中，你都会获得一些勋章，这些勋章可以用来指挥任何单位。换句话说，你可以多次命令同一个单位行动，但每次被选中时，它的耐力就会减少，无法移动得太远。这些单位包括侦察兵，他们有最大的移动范围，但只能使用较弱的步枪;使用强力机枪的突击兵;以及携带重型火箭发射器的枪骑兵。此外你还可以指挥一辆坦克，它比人类单位更强大，但机动性有限，通常还需要一个工程师单位走在旁边进行维护。此外，坦克的后面有一个很大的发光弱点——由于它们的装甲很重，所以很难从正面攻破，但只要枪骑兵一发火箭弹打中这个弱点就可以轻松将其瘫痪。与大多数策略游戏一样，角色在战场中的站位是重中之重。即使不是轮到他们，某些单位也会向射程范围内移动的敌人开火，所以能从背后偷袭最好还是偷袭。在瞄准时，你也可以选择瞄准身体或头部，后者的成功率较低，但造成的伤害更大。





在许多 SRPG 中都或多或少能看到《皇家骑士团》或《火焰纹章》等游戏玩法的影子，所以《战场女武神》的移动系统是一个不错的改变。

这是一个令人兴奋的系统，因为伴随着角色移动，躲在草丛或建筑物后面以躲避敌人的火力，同时试图找到一个突破口，让玩家更能身临其境地体验战场氛围。这款游戏使用了一种更偏向于水彩风格的卡通渲染技术，给人一种动态绘画的感觉。结合在行动过程中弹出的漫画风格的音效，这款游戏提供了一种大多数 SRPG 所不具备的令人兴奋的体验方式——你所能参与其中的不仅仅是指示单位或点击画面。虽然凭借着《皇家骑士团》和《皇家骑士团 2》这两款作品，让崎元仁可能被认为是“SRPG 作曲家”，但单就他为这类游戏贡献的作品成绩，你很难说这个评价有失偏颇。

游戏最大问题出在了任务设计上，除非你能提前知道每关敌人的生成位置，否则游戏中不同关卡间的难度曲线非常不平衡，不过话又说回来，这也是 SRPG 中比较常见的问题。单位培养空间也非常有限，游戏中你能提升的只有单位所属的职业，而不是某个特定角色，不过这也可以防止某些角色因太弱而坐冷板凳。但除此之外，这是一款出色的游戏，虽然它不是非常受欢迎，但它收获了足够多的粉丝，让续作的推出成为可能。

只可惜，世嘉确实没有正确处理后续游戏。下一款游戏出在了 PSP 掌机上，与初代的 PS3 版游戏在技术上可谓是大幅度下降。考虑到该平台较弱的机能，本作看起来仍然不错，但这一改变确实影响了游戏玩法，特别是地图规模大规模缩水，大都被划分为了更小的区块。故事以加利亚的内战为中心，将地点改为一个充满青少年的军事训练学院，从而引出了更多的青少年角色和故事情节。单位培养系统在本作中的到了加强，但你可能需要花更多的时间刷任务来获得你想要的单位。这并不是一款不可玩的游戏，但是比起前一款游戏来说，这是一个巨大的进步。

系列第三作继续登陆在 PSP 上，虽然承认了第二款游戏的叙事问题，本作故事回到了加利亚战役期间，但主角团一个由违反军令者和死士组成的惩罚部队。这是一个建立在初代游戏基础之上的更优秀的故事，尽管总体上它仍然受到相同的技术限制，并且有着大量素材复用的地图。不幸的是，由于PSP在日本以外的销售低迷，这款游戏没有本地化成英语，好在后来有了民间翻译版本。

虽然沉寂了数年，该该《战场女武神》这一 IP 还是凭借着《战场女武神：苍蓝革命》（Valkyria Revolution）这样一款市场反应极糟的 ARPG 衍生游戏重新走进玩家的视野中。尽管沿用了一些设定和名词，但该作与主系列并没有太多的联系，也失去了独特的视觉风格。不幸的是，这是一个非常糟糕的尝试，游戏中被简化的战场作战环节几乎毫无难度，但到了野外的随机战斗难度却突然飙升。它也被漫无目的、糟糕的过场动画和漫长的加载时间所拖累;唯一值得称道的是光田康典为本作制作的配乐。

值得庆幸的是，2018 年的《战场女武神 4》洗去了《战场女武神：苍蓝革命》所带来的阴霾。届时已经来到了高清主机时代，但作为一款系列回归之作，该作无论是玩法还是画风都全面向一代靠拢。本作中新增了可以从非常远的地方投放炸弹的掷弹兵这一新兵种，以及一些以极地环境为也是的战场。就其本身而言，这是一款优秀的游戏，但与此同时，从这款游戏到第一部游戏之间的十年里，它几乎没有什么进步。故事并没有增加多少内容，角色和写作也略显糟糕，画面和配乐毫无新意，改进后的机制也没有太大变化。

尽管处理不当，但毫无疑问，《战场女武神》是同类游戏中最强大的游戏之一，至少，第一和第四部(可能还有第三部)对 SRPG 粉丝来说是必不可少的。

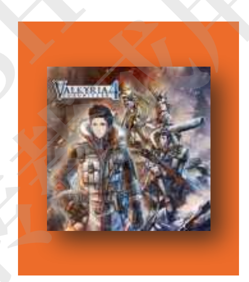




如图所示，《战场女武神》的画风让它看起来像一幅动态的战争画。









《光能战士》（Energy Breaker）

开发商: Neverland | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

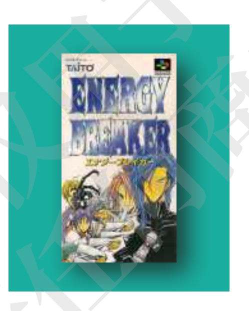
少女迈拉（Myra）在奥尔加（Olga）村过着平静生活，她似乎没有任何对自己过往的记忆。但一场梦让她决定和古怪的发明家兰纳多（Lenardo）组队开始了冒险。在冒险中他们经常会遇到一名蓝发剑客，而这名叫做莱昂（Leon）的剑客似乎与迈拉所遗忘的过去存在着某种关联。

开发商 Neverland 此前的主要作品是 SNES 上的两作《四狂神战记》（Lufia），并且这两款 RPG 的游戏质量还都非常不错，可《光能战士》（Energy Breaker）就不是了。这款游戏将传统的 JRPG 的冒险和像《皇家骑士团》这类 SRPG 的战斗系统进行了结合。迈拉不管是在城镇还是户外，游戏全程采用了等距视角呈现（尽管大地图是通过菜单选择来处理的）。在某些场景中会随机触发与敌人的战斗，此时你和敌人将会切换到回合制模式中。大部分战斗流程都很短，通常在几个回合内就能解决（但游戏中是有回合数限制的），但如果你再次访问该区域，它们可能会再次出现。

在大多数 SRPG 中，一个单位在每个回合中都移动并攻击一次，但在《光能战士》中，每个角色每回合最多有 12 个“BP”。每次移动需要消耗 5 点 BP，常规攻击消耗 4 点，以此类推。所以，如果你不移动你的角色，他们可以在一个回合内攻击三次。因此，在如何选择站位和对于单位属性的在如何定位和引导你的单位方面有相当大的灵活性。游戏中有 5 个主要战斗单位，外加 6 “人”飞行机器人格列佛（Gulliver），不过他不具备战斗能力，但可以承受无限的伤害，这使他成为一个有用的防御工具。

然而，他们的生命值也会影响每回合后的 BP

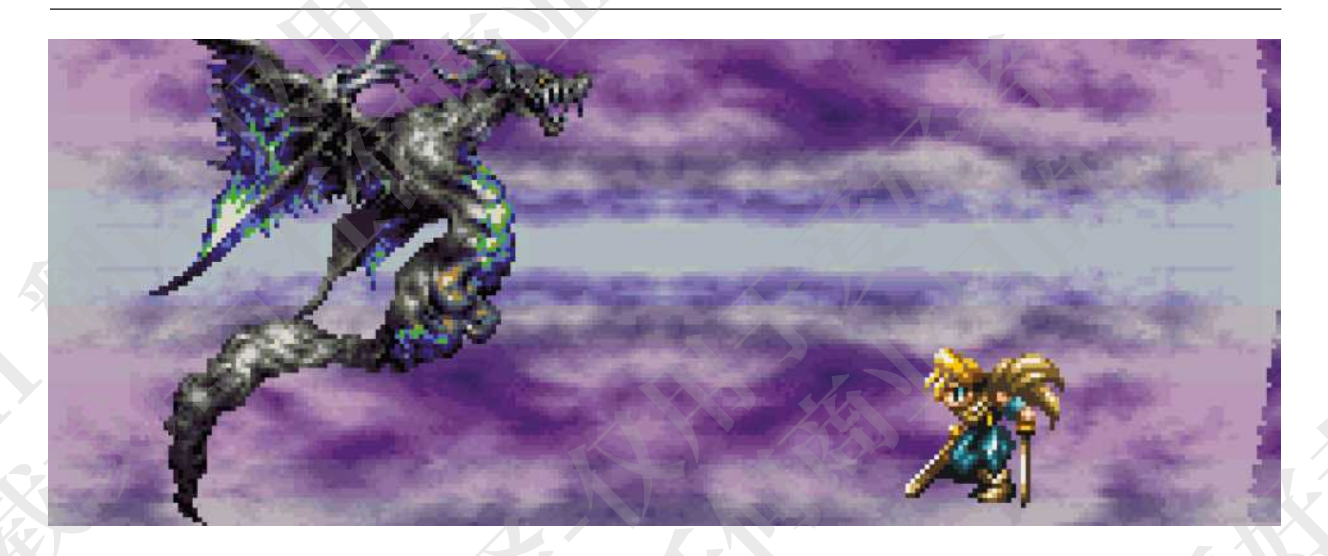




回复量，所以较弱的单位不能经常行动。同样独特的还有标题中中所指的角色培养系统。每个单位都有擅长和害怕的四种元素属性——土、风、火和水，你可以分配一定数量的 PP 能量点给这些元素，不过在你升级并提升对应元素点数上限之前，元素所能提升的程度是有限的。在冒险过程中，你会获得魔法书，其中记载着学习某些技能所需的能量分布。它的界面让这一切都变得难以管理，但一旦你了解了它，就会发现它是一个有趣的系统。

游戏世界中有很多细节。在调查不同区域时，有大量隐藏的物品可供寻找，还有许多令人回味的文本。对话系统允许你询问特定的话题，显示关键项目，甚至调整你的态度(友好或敌意)，尽管在实践中，它不会影响很多。内藤泰弘（Yasuhiro Nightow）的角色设计很吸引人，故事也很扎实，处理了关于科学和宗教的重大哲学问题，这在那个时代的 RPG 中很流行。即使在日本，这也是一款机器冷门的经典游戏，这很大程度上是因为它在 SFC 的生命中很晚才发布，但它确实应该得到更好的认可。

创新的 SRPG 机制和优秀的故事使《光能战士》成为那个时代最好的游戏之一。



《圣龙传说》（Bahamut Lagoon）

开发商: Square | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SFC

虽然同一时期 Square 已经将机甲游戏《前线任务》作为其新的旗舰 IP，但他们还是开发了另外一款无论是在风格还是美都跟接近《最终幻想》系列的《圣龙传说》（Bahamut Lagoon）。游戏发生在奥列鲁斯（Orelus）世界，这个世界由许多浮在空中的小型岛屿所构成。故事开始于格兰贝洛斯（Granbelos）帝国为了统一其治下的大陆，而对卡哈那王国发动的入侵。玩家将扮演卡哈那王国飞龙大队的指挥官贝鲁（Byuu），你将率领你的队友开始了一场可歌可泣的战争，然而这场战争最终以失败收场——王国陷落，悠悠（Yoyo）遭到了绑架，好在大多数人都逃到了安全的地方。多年以后，主角将重新集结队伍夺回了他们的王国，拯救了公主，打败了格兰贝洛斯。

《圣龙传说》有一些独特的设定，特别是对于其作战单位的构成上。每个单位实际上由四名士兵组成，所以当他们攻击另一名士兵时，你会看到一个独立的横版纵深视角的战斗画面，你可以在其中选择命令，让他们与敌人厮杀。每个士兵也都有自己的职业，赋予他们不同的优势和劣势，所以你可以自由编排你的作战单位，比如一支主要由重甲战士组成的小队进攻会非常勇猛，但几乎是寸步难行，所以需要在其中安排一个轻甲战士来平衡。

此外每个单位都会配有一条龙你可以给它起个名字。因为它们是野兽，所以它们的行动是按照自己的意愿进行的，不过它们确实会听从攻击、撤退或原地不动的基本命令。在游戏过程中，你可以通过喂食各种道具来培育这些龙。这不仅会影响他们的亲和力和属性，还会影响他们的忠诚度，这决定了他们在战斗中是否会倾听你的意见，如果他们足够喜欢你，甚至会加入小队级别的小规模战斗。在单位定制和养龙之间，这款游戏有相当多的深度，



但与诸如《火焰纹章》或《皇家骑士团》等其他 SRPG 相比，本作的难度也不算高。

然而游戏剧情一直都是 Square 所擅长的，本作中也确实包含一个带有些许古怪喜剧元素的奇幻故事。贝鲁是一个典型的沉默型主角，但在你的团队中有很多奇怪的角色，比如会间歇性糊涂的老人森达克（Sendak）、极度傲慢的骑士马特利特（Matelite）或是一直请求主角不要嘲笑自己名字的下属比克巴克（Bikkebakke）。当然最反常的要数被反派掳走的公主悠悠，尽管在设定上她是主角的爱人，但她最终狠狠地颠覆了当时 RPG 中的传统设定。

游戏凭持着 Square 出了名的一贯水准像素美术，画面效果非常出色——龙的设计非常华丽，战斗中角色的像素立绘也比其他游戏中的比例更大且更精致，游戏所处大陆漂浮在云中的常见也充分展示了 SFC 的“Mode 7”效果，这让它成为那个时代最好的 SRPG 之一。



《圣龙传说》是 Square 在 SFC 末期发行的一款游戏，它拥有该公司所熟知的一切——出色的视觉效果、出色的音乐、有趣的机制……以及一些酷得令人叹服的龙设计。

译者注：以下可能涉及剧透，游戏中公主被掳走的这些年在某种意义上“背叛”了主角，让玩家控制的付出一切的主角像是一个一厢情愿的白痴，并且也是导致主角和剧情几乎是悲剧结尾的元凶之一。由于这一在当时习惯了传统“RPG 爱情”的玩家眼中倒反天罡的桥段设计，因此悠悠公主也被粉丝们列为了“Square 三大恶女”之首。



《汪达尔之心》（Vandal Hearts）（系列）

开发商: Konami | 发售年份: 1996 | 涉及平台: PS1, X360, PS3

在《汪达尔之心》（Vandal Hearts）的世界里，君主制已经被推翻，新成立的伊什塔里亚共和国（Republic of Ishtaria）的公民已经获得了民主。然而，事情进展并不顺利，犯罪猖獗，政府内部阴谋不断。而包括主角阿什·兰伯特（Ash Lambert）在内的伊什塔安全部队的几名关键成员将为这片土地带来正义。

这是一款非常典型的使用了等距视角的SRPG，并采用了类似《皇家骑士团》（Tactics Ogre）3D 场景加 2D 角色的呈现方式。本作战斗系统也类似于《火焰纹章》（Fire Emblem），比如在游戏中近战兵种比弓箭手强，弓箭手比飞行鹰人强，鹰人比近战兵种强；甚至连职业升级系统都是类似的，当角色达到一定的经验等级时，你可以选择升级。这款游戏所获得的历史地位并不是因为任何特定的创新，而是因为它是第一个使用该系统的公司之一。它于 1996 年在日本发行，1997 年在海外市场发行，这比《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）早了将近一年。当时 SRPG 在北美的影响力极其有限，大多数玩家更熟悉《光明力量》（Shining Force）。《汪达尔之心》则更加线性化——有城镇和商店，不过都是以菜单形式出现的——但故事很不错，战斗很有挑战性，设计也很好，即使系统并不复杂。最令人难忘的是每当角色被杀时，巨大而引人注目的喷血动画真的是“喷薄而出”，但即使没有这些，这也是一部相当不错的早期 SRPG。

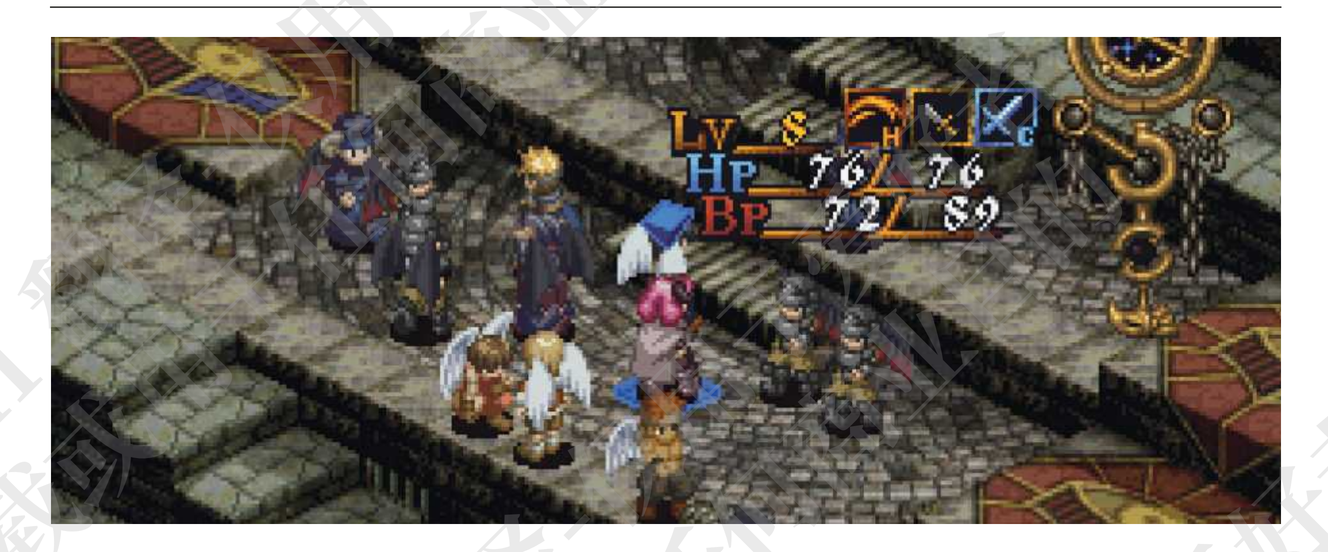
到 1999 年续作问世时，《汪达尔之心 2》面临着来自其他 SRPG 的激烈竞争，所以它需要更激进一些。本作是一个全新的故事，讲述了在国家因战争而分裂的背景，一个叫约书亚（Joshua）的男孩的一生。根据玩家的选择，游戏提供了多种结局。本作与其他游戏主要区别在于角色的移动方式——通常情况下，你移动一个角色，然后他们的回合结束，但在本作中敌人与你的角色是同时移动的。这就表示当你想要攻击一个敌人的时候，你需要先让敌人走到你的攻击范围内，这就让战斗变得不必要的复杂。大多数玩家对此感到不适用，因此游戏的反响很差。





作为一款早期的 PS1 SRPG，《汪达尔之心》是该类型游戏中的一个坚实的开端，尽管被后来者轻松超越。。

《汪达尔之心》终于在第三作中迎来了重启，该作仅提供了 PlayStation 3 和 Xbox 360 的数字下载版，而且与其说是重启，其严格来说是前传。这款副标题为《火焰审判》（Flames of Judgment）的续作是由西方工作室 Hijinx Studios 负责开发。主角换成了因战争而成为孤儿的托拜厄斯（Tobias），某日，他所在的教堂遭到了神秘人的袭击。在玩法方面，它借鉴了初代《汪达尔之心》而非其续作，不过它采用了基于行动顺序的回合制系统。角色美术是明显的西方风格，与初代游戏有很大的不同。作为一款面向 SRPG 硬核粉丝的廉价产品（这在当时的主机游戏中并不常见），这款游戏勉强可以接受，但它的预算是肉眼可见的贫穷。。



《黑色矩阵》（Black/Matrix）（系列）

开发商: Flight-Plan | 发售年份: 1998 | 涉及平台: SAT, PS1, DC, GBA, PS2

Flight-Plan 的《黑色矩阵》（Black/Matrix）发生在一个灵感来源自《圣经》的世界里，只不过颠倒了角色的善恶观。在本作中，爱、平等、自由等美德被视为罪恶，而贪婪、愤怒、欲望则被赞美。人类生来就有翅膀，翅膀的颜色决定了他们的阶级——有黑翅膀的是统治者，而有白翅膀的是奴隶。你控制着一个为黑翼主人服务的白翼青年亚伯（Abel）。奇怪的是，当玩家角色设置好后，你可以从 5 个女性中选择一个作为你的主人，不过你也可以通过输入作弊码来选择一个男性。主人和亚伯之间产生了被严格禁止的禁忌之爱，于是二人被迫分开。被关在监狱里等着腐烂的亚伯发现他有能力把人类的翅膀从黑色变成白色，让每个人都相信他是人类的救世主。他们逃脱了，亚伯营救他心爱的主人的努力最终导致了全面的战争。

《黑色矩阵》本质上是一款与《皇家骑士团》（Tactics Ogre）极其类似的等距视角 SRPG。二者的主要区别在于，本作中魔法和武器的获取与制作是需要消耗通过从被打倒敌人身上掉落的 BP（Blood Points，精魂点数）的。在战斗中，时间会以每回合1小时的速度流动，而各种咒语也会根据它们的施放时间而拥有不同的属性。在每次遭遇战结束时，玩家的表现和获得的道具都会得到评分，同时玩家还可以在团队中分配经验值。音乐主要由说唱和嘻哈风格音乐组成，这对于一款有着这样氛围的游戏来说很是不寻常。

《黑色矩阵》后来在 Dreamcast 主机上推出了移植版《黑色矩阵 AD》（Black/Matrix AD，其中“AD”是“advanced”也就是高级版的缩写），该版本中不仅改进了画面效果，而且极大地扩展了故事情节。在最初的土星版本中，只有一个（相当可悲）的结局，但本次移植中增加了一些可供选择的分支路线，并且相较原版，本作大大增强了主人们的存在感，而且在游戏中扮演了更重要的角色。然而，该版本的美术也从土屋恭子（Kyoko Tsuchiya）换成了吉松孝博（Kazuhiro Soeta）。





对于宗教经典的改编以及后启示录的背景让《黑色矩阵》这款游戏在当时注定小众且不会被英语世界国家引进。

该系列后来又在 PlayStation 主机平台上推出了基于 DC 版的移植版游戏《黑色矩阵 +》（Black/Matrix+），不过画面还是世嘉土星原版的。然而，该版本中删除了之前版本中的时间，所以理论上没有理想的移植版。

这个系列还在继续，但它再也没有取得同样的成功。《黑色矩阵 2》的故事发生在一个独立的世界观中，这个世界划分为了天堂，地狱和人类三界。该作将系列游戏带到了 3D 时代，不过画面效果相当难看。战斗系统是基本保持没变，游戏中仍提供了一些剧情分支，以及四个女主角可供选择。系列的的第三作《黑色矩阵 Zero》（Black/Matrix Zero）登陆了 GBA 掌机和 PlayStation 主机平台；该作中移除了 BP 点设定，但增加了一种被称为“苦恨杀手”的召唤物。

《黑色矩阵》是 Flight-Plan 第一次尝试 SRPG 这一游戏类型的产物，他们后来创造了另一款基调更加光明的 SRPG 系列《召唤之夜》（Summon Night）；而后者成为了他们最受欢迎的游戏系列，以至于哪怕公司倒闭了，这一 IP 仍然在延续。



《召唤之夜》（Summon Night）（系列）

开发商: Flight-Plan/Felistella/Media.Vision | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1, PS2, PS4, DS and more

以《黑色矩阵》（Black/Matrix）系列起家的日本开发商 Flight-Plan 算是在 SRPG 领域站稳了脚跟，但其随后推出的《召唤之夜》（Summon Night）系列才是他们真正主打的游戏系列。算上 2000 年在 PlayStation 上的第一款游戏，系列由 Banpresto 总共发行了 13 款游戏，而且其中部分游戏甚至是在开发商破产后发行的。

系列大部分游戏的故事背景都设立在中世纪风格的奇幻世界利因巴姆（Lyndbaum），这是一科技与魔法混合的世界，并且该世界还被其余四个有着自己独特文明的异世界所包围。初代游戏中的角色让玩家可以在两男两女的之间进行选择，他们都来自于一个类似地球的世界。后续大部分游戏也都提供了主角的性别选择。因为系所有游戏都共享一个世界观且大都发生在同一个时代，所以哪怕每代游戏都有自己的故事和主角，但你仍能看到其中会涉及到各式各样的前作角色。结合大量的设定补完作品(小说，广播剧 CD等)，以及奇幻艺术家饭冢武史（Takeshi Iizuka，代表作《奇诺之旅》）的角色插图，它描绘了一个丰富细节的世界，为自己赢得了相当多的粉丝。

在整个 90 年代，由于《火焰纹章》（Fire Emblem）和《皇家骑士团》（Tactics Ogre）等游戏的复杂性，SRPG 被大多数人认为是一种面向硬核玩家的游戏类型。即便是像《光辉力量》（Shining Force）和《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）这种有着更多群众基础的，对于非 RPG 粉丝来说也可能过于困难。《召唤之夜》面向的便是这部分更庞大的玩家群体，它拥有相当简单的机制和中等难度的关卡。这些游戏在日本被称为“角色游戏”——换句话说，这些产品更强调故事和角色，而不是游戏玩法本身。角色可能看起来很可爱，但游戏本身可就不一定了，因为主题可能会变得非常黑暗，尤其是涉及召唤角色或生物这种被视作被奴役者的存在。



这并不是说《召唤之夜》是一款多么廉价或制作多么糟糕的游戏——毕竟 Flight-Plan 在过去已经证明了自己的能力。游戏的核心玩法与其他 SRPG 并无太大不同，PlayStation 原版游戏与《皇家骑士团》也没有太大区别，游戏采用2D视觉效果和等距视角。正如标题所示，角色可以通过将道具与他们的一个配件结合来召唤各种生物，然后决定它可以释放什么样的魔法。战斗结束后，你还会获得一个经验池，你可以根据自己的意愿分配给角色，而不是像大多数其他 SRPG 那样，让角色根据他们的攻击方式升级。大多章节都被分成三个部分:冒险部分，你在其中选择地图上的地点并推进故事;剩下的除了战斗环节外还有夜间对话部分，你可以与你的一个队友聊天，以加强你与他们的羁绊，并借此了解深入了解他们。这些都会影响故事的发展路线，并最终影响结局。



《召唤之夜》从一开始的目标就是 SRPG 粉丝中的休闲玩家，在相当长的一段时间里，该系列充当着 Flight Plan 的摇钱树，并推出了数款正传以及大量的衍生游戏。







《召唤之夜》第一款衍生游戏《铸剑物语》有着与主系列完全不同的游戏玩法，但却保留了以角色为中心的故事。

系列前两款游戏起先是在 PlayStation 平台上发行的，后续被移植到了 NDS 上；PlayStation 2 上的三代和四代后来也被移植到了 PSP 上。《召唤之夜 5》是 Flight-Plan 倒闭后由 Felistella（由公司前成员组成）和 Compile Heart 开发并在 PSP 掌机上发行的。之后登陆 PlayStation 4 和 PSV 的《召唤之夜 6》的开发商换成了曾开发过《荒野兵器》（Wild Arms）和《战场女武神》（Valkyria Chronicles）等知名游戏的的 Media. Vision。其中五代和六代都发行了国际版，并且都是由 Gaijinworks（前身是 Working Designs）进行的本地化工作。然而，由于各种原因（游戏的平衡性存在问题，并且与之前的游戏差别太大），这两款游戏都不受系列游戏粉丝的喜爱，而且英语世界玩家无法理解这两款游戏中有关过去作品的内容。这一问题对于主打内容联动的《召唤之夜 6》尤为致命。

因为《召唤之夜》是一款“角色游戏”系列，所以它的许多衍生作品都转向了其他玩法类型。这些游戏的质量参差不齐，并不总是与主系列存在关联，在某些情况下，它们的美术也都是由不同的艺术家负责的，甚至是发生在利因巴姆以外的世界。其中第一个是 2003 起年为 GBA 掌机平台打造的《召唤之夜：铸剑物语》（Swordcraft Story）三部曲。这些游戏更像典型的 JRPG，专注于地下城探索，以及制作新武器，正如标题所暗示的那样，因为你扮演的是一名铁匠学徒。战斗系统很像是南梦宫（Namco）的“传说”系列那样，以动作为基础并以横版卷轴视角呈现，而且玩家所扮演的角色会在游戏中得到传说中的守护神兽之一的帮助。尽管与主要系列大不相同，但英语世界玩家仍然可以通过丰富多彩的人物和对话感受到它的魅力，而且游戏的剧情相当王道。特别是初代游戏中的“百合”（少女之间的爱情）剧情更是臭名昭著，这是 2006 年美国 RPG 玩家很少能接触到的内容，更何况这还是在 GBA 上。主系列前两作游戏的主角也会在本作中客串，不过当时英语玩家对他们并不熟悉。这三款游戏中的前两款都是由 Atlus 负责的本地化工作。

2005 年，系列紧随其后在 PS2 上推出了 ARPG《召唤之夜外传：黎明之翼》（Summon Night Ex-These: Yoake no Tsubasa）。在这款游戏中你将控制寄宿在一具身体中的男女两个灵魂；你可以随意切换操作。这是继 2010 年《召唤之夜：破灭之剑与约定骑士》（Summon Night Gran-These: Horobi no Tsurugi to Yakusoku no Koshi）之后的作品。介于这两款游戏之间的是面向 NDS 掌机发行的《召唤之夜：孪生时代》（Summon Night: Twin Age），这是另一款动作 RPG 游戏，玩家可以使用触控笔和触摸屏控制两个角色(AI 管理第三个同伴)。与 PS2 不同的是，这款游戏是由 Atlus 在北美发行的。《召唤之夜 X:泪之王冠》（Summon Night X: Tears Crown）是一款更典型的 JRPG，由 Think and Feel 联合开发并在 NDS 上发行。

除了《召唤之夜》和《黑色矩阵》外，Flight-Plan 在 PlayStation 2 上还有其他一些自主发行的游戏——《龙影咒》（Dragon Shadow Spell，主角是拥有宠物龙的英雄）和《神圣光辉》（Sacred Blaze，让玩家扮演可以赋予角色各种能力的神）。





《召唤之夜 6》是该系列的最后一作，是一个与所有其他游戏角色的联动作品，其中大多数游戏从未发行过英文版本。



《魔神转生》（Majin Tensei）（系列）

开发商: Atlus | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC, SAT

早在《恶魔幸存者》（Devil Survivor）系列之前，Atlus 就已经尝试涉足 SRPG 领域，并推出了《真女神转生》的衍生游戏《魔神转生》（Majin Tensei）。初代《魔神转生》的故事发生在新东京沦陷的 20 年之后，主角收到了来自神秘人竹内（TAKEUCHI）发送的电子邮件，邮件的附件中包含了一个可以召唤恶魔的软件。在废墟中的一场大战过后，主角便开始和一位有能力通过魔法召唤恶魔的神秘女人合作，并一路不断壮大自己的队伍，深入地下世界对抗魔王路西法。作为《SMT》的分支作品，在本作中你自然可以与恶魔交涉和结盟，也可以融合他们。

与《火焰纹章》等同时期游戏类似，《魔神转生》的地图画面开起来就是那种典型的 1994 游戏，场地上的单位以小型且经过简化的像素图标呈现，但战斗场景绝对令人眼花缭乱。当两个单位在战斗中相遇时，有着“金子一马”独特画风的恶魔就会以一种巨大且精致的像素立绘形象出现在切换的画面当中。《魔神转生》拥有所有 16 位《SMT》游戏中设计最好看的场景显示画面。已故作曲人青木秀仁（Hidehito Aoki）充满工业金属风的配乐也是这一时期系列最佳。

一年后问世的《魔神转生 2》（Majin Tensei II: Spiral Nemesis）拥有更引人注目的等距地图，大量角色和复杂的分支故事。不幸的是，战斗过渡受到了一些影响;参与战斗的两个单位现在会在分屏中显示，尽管显示窗口更宽了，但角色立绘要小很多，也没那么突出了。作为续作与前传，《魔神转生 2》的故事开始于 1996 年的东京，一个名叫小原的召唤师领导着恶魔发动了政变。作为站在其对立面的游击队是一支由民众组成的抵抗组织，而主角竹内也是其中的一员。除了恶魔，主角的队友也是本作可上场的战斗单位。这是一群非常动漫风格的动画，而且从前作中不固定的二人组到现在也是一个不错的转变。



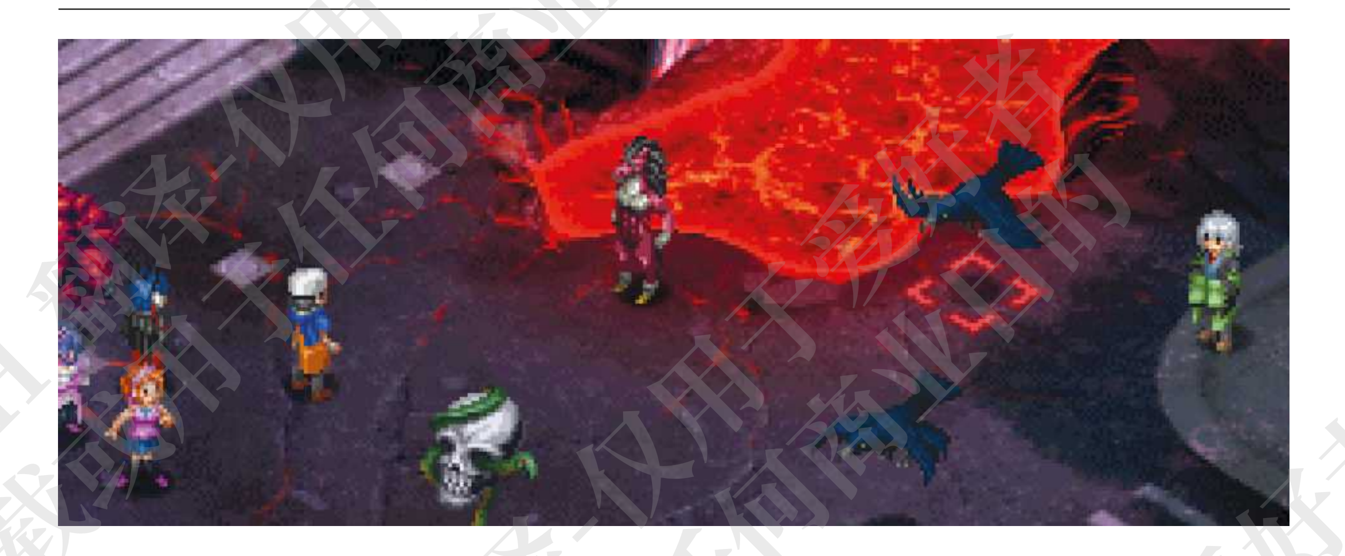
最后是土星主机上臭名昭著的《轮舞曲》（Ronde，即《魔神转生 3》）。主角飞鸟和他的弟弟悟志为了观看阿兹特克艺术的特别展览，来到了东京博物馆。当摩洛克的雕像复活时，悲剧降临了二人身上，悟志被选中为祭品遭到了绑架，留下飞鸟与一支恶魔军队作战。最终，事情发展会涉及到一个关于超古代计算机，以及与邪教索罗亚斯德教（Zoroastrian）的邪神安格拉・曼纽（Angra Mainyu）的对抗。

《轮舞曲》存在着许多问题，包括镜头视角设置以及不稳定的画面移动。本作中的战斗过场动画以一种可笑的预渲染 CG 立绘混合了预置动画的形式呈现，并且需要很长时间才能加载。游戏本身并不糟糕;它与前作的玩法设计有着相同的结构，但其糟糕的呈现方式和技术问题让《轮舞曲》成为系列的一个鸡肋的衍生作品。

结合后来上市的广受好评的《恶魔幸存者》两部曲，所以不难理解《魔神转生》系列为何没能重启。然而，尽管相对简单，但为了体验《SMT》古早系列的黑暗风格，《魔神转生》系列（《轮舞曲》除外）还是值得一玩的。



当 2013 年任天堂大肆宣传要推出《真女神转生》和《火焰纹章》的联动游戏时，大部分人以为是一款与《魔神转生》有着类似概念的作品。



《恶魔幸存者》（Devil Survivor） （系列）

开发商: Atlus/Career Soft | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS, 3DS

《真女神转生》（Shin Megami Tensei）系列在 SFC 时期通过《魔神转生》（Majin Tensei）尝试了 SRPG 玩法，并且在《恶魔幸存者》（Devil Survivor）重拾了这一理念。从游戏机制上看，这两款游戏的玩法几乎没变，只是换了一个故事而已。初代《恶魔幸存者》几乎是复刻了初代《真女神转生》，故事同样聚焦于因恶魔入侵而被为困在东京的市民。二代故事则从《新世纪福音战士》中汲取了大量灵感，游戏世界被来自外太空的看似不可战胜的生物“北斗七星”入侵。该作故事舞台不再局限于东京，采用了日本其他主要城市的场景和人物。这两款游戏的主角都拥有着可以与之其他人死亡的能力，如果主角能够及时干涉，其他人就可以得救。该系列游戏都是由《梦幻骑士》（Growlanser）的开发商 Career Soft 负责开发。

游戏的核心玩法与《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）非常相似，使用相同的等距视角。每个单位由一个人类召唤师和一个或两个恶魔同伴组成。当你发起攻击时，屏幕会切换到第一人称视角，所有战斗人员都会互相攻击;如果一个弱点被利用，那么负责的角色可能会得到额外的攻击，如果一个人类领袖被击倒，他们的整个单位就会被打败。收集和繁殖恶魔，并将它们与人类角色结合在一起，能够提供相当大的灵活性和深度。奇怪的是，恶魔不是通过对话招募的，而是通过互联网拍卖招募的，这也算是为了适应时代而采取的变化。总的来说，这是一个非常有效的游戏套路，但其中最大的败笔就是护送任务的存在，在护送任务中，你需要保护由 AI 控制的友方角色，而 BOSS 战难度更是劝退。

在故事的发展过程中，幸存下来的人物都有自己应对即将到来的世界末日的方法。根据你选择的盟友，最后的章节会向不同的方向发展，且会导致不同的结局。但就跟许多进入新生代的《SMT》游戏所面临的问题一样，它不禁让人觉得它是为青少年量身定制的。安田典生（Suzuhito Yasuda）负责的角色设计还算不错，但女性角色有着巨大的、违背地心引力的乳房，看起来很荒谬。游戏文本风格并不成熟，角色设定也与故事整体氛围契合度不佳，像是忧郁的地下乐队主唱神谷咏司就是一个非常合适的角色，但活泼的 COSER 模特小牧翠显然与周围风格格格不入。当它没有受到这些方面的影响时，它的氛围仍然像经典的“魔神转生”系列份风格，尤其是战斗时敌人的立绘以及摇滚风的配乐——第二款游戏的音乐则交由了伊藤贤治负责。



尽管如此，《恶魔幸存者》仍是一款高质量的 SRPG。虽然这两款游戏最初登陆的都是 NDS，但后来也都移植到了 3DS 上。这些都有完整的配音和一些生活质量的调整，以及额外的场景。



《恶魔幸存者》的与许多新时代的《真女神转生》一样与众不同，BOSS 战可能会相当劝退，但除此之外，它包含了一些最优秀的 SRPG。

《银色之影》（Silver Ghost）

开发商: Kure Software Koubou | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC88

在《银色之影》（Silver Ghost）中玩家将操控年轻的拉斯洛特（Lancelot）王子从巫师卢修斯（Lucius）的夺回他的城堡。一开始，这似乎是一款非常常见的类《伊苏》 ARPG，玩家需要在城镇和田野中探索，通过撞向敌人（或使用魔法和箭等远程攻击）来发动攻击。本这款游戏当时的卖点是其“多角色”系统（gocha-kyara），游戏中为玩家提供了几十个可供兰斯洛特招募入队的友军单位。。虽然玩家只能直接控制兰斯洛特，但他的所有同伴都会自动跟随他，并与敌人战斗-有许多职业，他们战斗得越多，他们就会获得越多的力量。因此，这其实是一款即时策略 RPG，不过除了监视你的军队状态，转换阵型以及知道何时冲锋或撤退之外，它几乎没有什么实际的策略性可言。该作也是 1983 年推出的《菩故须苛战争》（Bokosuka Wars）的精神续作，尽管《菩故须苛战争》也不是真正意义上的 RPG，但在这款游戏中你也要控制一个角色带领一支庞大的军队穿越一个大战场。

由于当时日产 PC 的图像表现能力有限，所以游戏的像素立绘移动时很混乱，玩家很难通过起伏不定的动画来判断发生了什么，尽管观看成群的士兵屠杀敌人还是非常爽的。



《光明力量》（Hiroyuki Takahashi）系列的制作人高桥宏之（Hiroyuki Takahashi）也曾表示《银色之影》正是该系列的主要灵感来源之一。从游戏玩法角度来看，这是两款完全不同的游戏，因为《光明力量》是一款回合制战术策略游戏，而《银色之影》则是一款混乱的即时战略游戏，但前者确实受到了后者中多单位同场的表现形式的影响。



《银色之影》》也为发行商 **Kure Software Koubou** 旗下诸如《魔域传说》（**First Queen**）等许多后续作品铺平了道路。

《水晶战士》/《皇家宝石》（Crystal Warriors/ Royal Stone）

开发商: SEGA | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GG

《水晶战士》（Crystal Warriors）是一款 Game Gear 掌机上的 SRPG,游戏整体风格类似于世嘉的《光明力量》（Shining Force）系列，但该作发售时间确实比 MD 上初代《光明力量》早上几个月。游戏主角阿里尔（Arliel）的公主艾瑞斯（Iris）需要从邪皇格里姆（Grym）手中夺回本属于她们王国的元素水晶。漫画家 Kugatsuhime 也为本作绘制了许多可爱的漫画形象。

正如前文所言，游戏玩法与《光明力量》类似，但有几个关键的区别。本作中所有初见的敌人都是未知的存在，他们登场时所有属性面板都是问号，直到你与他们战斗或对他们使用扫描。当战斗开始时，游戏画面便会切换到一个横版视角的菜单式指令战斗画面，在返回战场之前你需要进行两回合的战斗。战斗难度颇高，因为被杀死的角色将永远消失。此外，你不能重玩之前的任务，所以你也不能刷任务获取经验。然而，你可以驯服怪物，让它们代替你短暂地战斗。你可以在战斗间隙探索一个城镇，购买物品和获取信息。总的来说，这是一款优秀的游戏，更重要的是该作居然有官方英文版。



1995 年，续作《皇家宝石：开启之门》（Royal Stone: Hirakareshi Toki no Tobira）如期上市。该作的游戏剧情与前作无关，主角也换成了被流放的前骑士伊娃（Eva）。它的玩法与第一部相似，尽管故事更加复杂，在战斗之间有许多过场动画，并且由于战斗画面改为了越肩视角呈现，所以本作视觉效果更强。



遗憾的是《水晶战士》的续作《皇家宝石》从未在日本以外的地区发行。

《光荣圣战》（Just Breed）

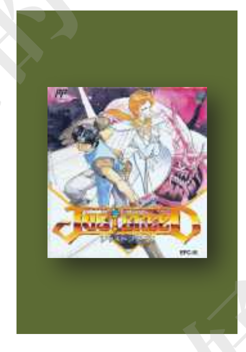
开发商: Random House | 发售年份: 1992 | 涉及平台: FCFC

《光荣圣战》（Just Breed）开始于艾斯莉姆（Astholm）小镇，男主见证了自己的女友弗丽丝（Firis）升为女祭司。可就在仪式结束后，弗丽丝便遭到了绑架，只留下了护国蓝宝石。于是男主角出发去救她并拯救王国。这款游戏由 Random House 开发，美术则是由漫画家高田裕三（代表作《3×3 Eyes》、《碧奇魂》等）负责，而高达 6 MB 的游戏容量，让其成为了 FC 上体积最大的游戏。

《光荣圣战》与《光明力量》（Shining Force）非常相似，你可以探索城镇并自由地与人交谈，但当你进入外部世界或任何战斗场景时，你就会切换到回合制战术战斗系统（虽然这款游戏发售要晚于《光明力量》，但考虑到游戏长达三年的开发周期，所以这种相似可能只是一场巧合）。该作玩法与其他同类型游戏差不多，但没有单独的战斗动画，所以节奏要快得多。你可以在战斗中拥有分成由 5 名士兵和 1 名指挥官组成的多达 24 个的军队单位。下级不能离指挥官太远，但不管是谁击败的敌人，经验是所有人共享的。



这个故事相当不错，而且有一些与当时的 JRPG不 同的元素——例如，同伴们会自己在城镇里走动，而不是跟着英雄。不幸的是，由于本作是在 FC 主机生命末期推出的，也就意味该作要与《最终幻想 4》和 Enix 自家的《勇者斗恶龙 5》正面竞争，所以游戏的商业成绩自然惨不忍睹，但尽管如此，它被认为是一个被忽视的经典。



《光荣圣战》是少数几款使用 **MMC5** 地图绘制芯片的游戏之一，使其成为 **FC** 上技术更先进的游戏之一。

《古大陆物语》（Farland Story）（系列）

开发商: Technical Group Lab | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98, PCFX, PS1, SFC, WIN, SAT

由 Technical Group Laboratory, Inc. 开发的《古大陆物语》（Farland Story）系列自 1992 年第一作推出后便发展出了许多续作。该系列游戏都是一些典型的 SRPG，整体风格也大都类似《火焰纹章》（Fire Emblem）但其可爱的视觉风格和较低的难度让它们拥有了比该类型游戏核心粉丝更广泛的受众。游戏故事主舞台设定在古大陆（Edochi）上，此处的三个国家为了争夺大陆的控制权发动了战争。除了系列最初的几款游戏外，后续作品的主角都是处于同一个世界观中的不同角色。

作为一款早期 PC 游戏，《古大陆物语》系列总共推出了 8 作正传。《古大陆物语 FX》（Farland Story FX，又名《Yottsu no Fuuin》）是以系列前两作为基础在 PC-FX，PlayStation 和 Windows 上推出了合集版，而《古大陆物语外传：破亡之舞》（Farland Story 2: Dance of Destruction）是该版本的直接续集。系列在 SFC 主机上推出的二代并非是移植版，而是一款独立存在的全新游戏。另外在世嘉土星上的则是这两款游戏的续作。而 PlayStation 的这一版游戏的有趣之处在于它在地图上的戏剧性缩放和旋转效果，以及它巨大的 Q 版像素立绘。到了《神奇传说》



（Farland Saga）和《新神奇传说》（Farland Symphony）时代，游戏便将视角从头顶转变为等距离视角，《远征奥德赛》两部曲则是加入了随机地下城探险要数的更传统的 JRPG。而且由于用到了 CD-ROM 所以游戏中还加入了角色配音。

最终，《古大陆物语》推出了一系列无论从故事还是玩法上都很反客为主的衍生作品。不过这些游戏确实在中国和韩国取得了一些成功，而且大多数游戏都被粉丝翻译成了英语。



《古大陆物语》系列虽然并不出色，但极其高产。

《黑暗巫师》（Dark Wizard）

开发商: SEGA | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SCD

与当时那个年代常见的 SEGA CD 游戏不同，《黑暗巫师》（Dark Wizard）不再一味地复制当时已有的游戏玩法，而是为玩家提供了一款互动性强、令人上瘾的策略游戏，这款游戏不仅超越了主机上的许多其他同类型游戏，而且足以匹敌其他 90 年代初的主机策略游戏相抗衡。游戏开始时，玩家可以从四名指挥官中选择一名扮演，将柴郡王国（Cheshire）从黑暗巫师维罗纳斯（Velonese）手中解放出来。四位指挥官中分为王子埃尔默（Armer）和罗宾（Robin）的“善良阵营”，以及由克里斯托（Krystal）和阿蒙（Amon）这另外两人组成的“混乱阵营”。对于主角的选择不仅允许玩家选择分支故事情节和结局，还可以通过提供不同的军队单位、配角、法术、装备和进阶职业来影响游戏玩法，从而提供高度的重玩性。

《黑暗巫师》采用了带有配音的过场动画的形式进行叙事。与其他 RPG 相比，这些游戏显得平淡无奇，但游戏玩法才是游戏真正的亮点所在。战斗发生在一个巨大的六边形地图上，上面遍布着森林、山脉、沙漠和水面等一系列可以影响到部队移动的特殊地形。游戏中还设有村庄，玩家可以进入村庄收集信息或购买。地图的某些区域包含隐藏的武器、城镇甚至角色。



有同平台上许多其他平淡无奇的同类型游戏做衬托，让《黑暗巫师》脱颖而出，为策略或角色扮演类游戏的粉丝提供了一个非常需要的新平台选择。世嘉延续了这一 SRPG 的模式，并于 1996 年面向世嘉土星主机发行了广受好评的《圣龙战记》。



暂且不说本作中那些花哨的创意，但是《黑暗巫师》确实为《光明力量 CD》起了一个好头。

《正义之纹章》（Feda）（系列）

开发商: Max Entertainment | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC, SAT, PS1

《正义之纹章》（Feda）核心讲述的是两位正义的战士对抗残暴的巴尔弗曼帝国（Balformian Empire）故事。很明显这这款最初登陆 SFC 平台的游戏又是一款翻版的《光明力量》。二者从画面到玩法几乎一模一样，就比如在任务之间探索城镇的设计和电影镜头化的交战动画。本作甚至是动用了同一个画师玉木美孝担任游戏的美术设计，为本作绘制了大量形象鲜明的人类和兽人所构成角色阵容。虽然它有点黑暗，缺乏世嘉系列的童话感。它的不同之处在于它的军令系统——每场战斗都有预设的目标，你可以选择遵循或无视它们。在每个任务结束时，后会游戏会进行结算排名并根据你所作出的行为，导向包括守序、中立和混乱等不同的分支路线，以及让不同的角色加入或离开你的小队。游戏后来在世嘉土星上推出了重制版《正义之纹章 重制版！》，该版本增强了画面并做出了一些小的调整的添加。

后续在 PlayStation 上推出的续作《正义之纹章 2：白色援军》（Feda 2: White Surge The Platoon）试图通过抛弃前作的许多元素让自己变得不那么像《光明力量》，但也因此删掉了多路线设定。不过你仍然可以选择服从或违抗命令，这一次它将改变任务的流程。你的排名仍然取决于你的表现，影响哪些角色可以加入你，以及每个任务后的奖励。



就质量而言，它们还不错，尽管它们并不太突出（毕竟有大把的好游戏在），不过《正义之符文 2》的真人开场介绍影片还是很有趣的。



这就是 SFC 上的《光明力量》！！！！

《英雄圣战》（Albert Odyssey）（系列）

开发商: Sunsoft | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC, SAT

Sunsoft 并不是一家以 RPG 游戏而闻名的游戏公司——他们初次尝试该类型游戏领域是在 1989 年 PCE 主机上的《弁庆外传》（Benkei Gaiden），然后他们继续开发了《英雄圣战》（Albert Odyssey）。在初代游戏中，你将扮演战士亚鲁巴（Albert）须抵御黑魔法师格罗布斯（Globus）的进攻。

《英雄圣战》很像《光明力量》（Shining Force），都是将 SRPG 玩法融入标准的 RPG 的体验当中。然而，这款游戏设计更开放，并且剧情推进也不是靠任务关卡；无论你是在探索大地图、地下城还是其他有敌人的地方，游戏都是基于回合制运行的。而且，不同寻常的是，这些区域被划分为六边形而不是正方形，不过这也是一种经典的设计。战场中会有 Q 版形象的角色在其上相互弑杀，这也使得它比《火焰纹章》在观感上更滑稽。本作最大的技术卖点便是使用了 Mode 7 的运行模式，展现一个类似《最终幻想 6》风格的地图，不过角色每次转向时，整个屏幕都会随之旋转，这是一种很酷的效果，但还是会让玩家失去方向感。由小高直树（Naoki Kodaka，他同时也担任过诸如《星际魂斗罗》和《超惑星战记》等许多 NES 游戏的制作人）所创作的音乐也是本作一大亮点。



初代《英雄圣战》讲述了一个相当王道的故事，但却留下了一个相当悲剧的开放式结尾，甚至是到了续作《英雄圣战 2：邪神的鼓动》（Jashin no Taidou）也没能收束。这款游戏的故事发生在前作的十年之后，主角迪恩（Dean）因憧憬前作主角亚鲁巴而选择追随他的脚步。该系列后来他世嘉土星上推出并发展出了衍生游戏《亚鲁巴战记外传》（Albert Odyssey Gaiden）系列，到了该系列游戏转变了更传统的 JRPG。该作后来被 Working Designs 以《亚鲁巴战记外传：艾尔丹传奇》作为标题引进了北美地区。



这一系列的 SRPG 为后来的土星上更传统的 JRPG 游戏铺平了道路。

《王国传说》（Mystaria: The Realms of Lore）

开发商: SEGA/Micro Cabin | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SAT

《王国传说》（Mystaria）是在世嘉土星上发布的一系列 SRPG 游戏。初代游戏《王国传说：爱之国度》（Mystaria: The Realms of Lore）于 1995 年在欧洲发行，1996 年改名为《炎之英雄》（Blazing Heroes）登陆北美地区，同时该作是继《VR 梦幻仙境》（Virtual Hydlide）之后第二款登陆北美土星主机的 RPG，也是首批第五代 3D 游戏之一。本作开发商 Micro Cabin 之前曾开发过《幻影都市》（Illusion City）和《沙克》（Xak）系列等著名的另类日本 PC RPG。不过系列 1996 的续作只是日本独占。

玩家扮演被征服的昆士兰（Queensland）王国的王子阿拉贡（Aragon），他必须召集 12 名命中注定要挑战贝恩勋爵（Lord Bane）并拯救昆士兰的勇士。故事很简单，尽管一些角色看起来很有故事，但游戏并未对这些角色有更多的描写。

这个游戏有点简单。战斗以一种常见的象棋风格展开，但角色的培养空间极其有限游戏利用了一个有趣的技能系统，当你对角色使用不同的技能时，便会解锁相应的技巧，但这对于游戏深度没有任何影响。因为游戏每关中的地形和胜利条件根本没有任何战略参考，所以每场战斗都只是使用最强大的技能去杀死所有敌人。即使与同时代的游戏相比，这款游戏也显得迟缓而原始。



世嘉旗下主机的 RPG 阵容一直以来都不是特别丰富。除了《光明力量》和《梦幻之星》（Phantasy Star）外，很少有游戏能够引起轰动。《王国传说》感觉上更像是土星主机上的《任务 64》（Quest 64），只是浅显地展示了该平台的 3D 性能，就像扔给饥渴的玩家一块鸡肋，而他们需要再等三年才能玩到《光明力量 3》。



由于《龙与地下城》设定中存在着同名地名“Mystara”，所以这款游戏的美版标题为避免不必要的麻烦更改了名称。

《大地女神幻想曲》（Terra Phantastica）

开发商: Chime | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT

亚历克西斯王子（Prince Alexis）是梅斯大公国（Grand Duchy of Mais）的领导人，这个国家遭受了恶魔国家波丰（Bowfon）的袭击。前来帮助他的是一个名叫迪妮（Deene）的神秘少女，她有着一张神似女神像的面孔，不过她似乎失去记忆。于是为了保护国家，他们一同展开了反击。

《大地女神幻想曲》（Terra Phantastica）借鉴了大量 SRPG 游戏中的奇幻设定，本作有山田章博（Akihiro Yamada）的角色美术以及《皇家骑士团》（Tactics Ogre）那样的等距视角。每个战斗单位都包含一个中队的战斗人数，你可以为其编排不同的队形来改变他们的能力。站位在 SRPG 中总是至关重要的，但在这款游戏中，这一点更是被大大地加强了，你可以侧翼攻击敌人，让他们处于劣势。被打败的敌人可以撤退，所以你可以使他们被动陷入更容易被击破的状态。当冲突发生时，游戏会拉近视角进入战斗画面，你可以从中选择命令并在几个回合中轮流攻击。如果角色有足够的 AP，他们可能会在一个回合中多次行动，但你也需要监控他们的耐力值，这样他们就不会太过疲惫。游戏中没有治疗物品或法术，所以玩家需要在战场上占领发光区域来恢复自己的生命。此外，迪妮会给亚历克西斯王子提供建议，根据她的选择决定结局。



虽然不像同时期发行的《圣龙战记》（Dragon Force）那样华丽，但对部队类型和阵型的强调让他们感觉很相似。战斗有些拖沓，但这是一款不错的游戏。



本作开发团队中的部分成员曾参与开发过《圣龙战记 2》的开发，因此这两款游戏确实有一些共同之处。

《钢铁世纪》（Wachenröder）

开发商: SEGA | 发售年份: 1998 | 涉及平台: SAT

《钢铁世纪》（Wachenröder）游戏舞台设立在蒸汽朋克风格反乌托邦的爱德华岛（Edward Island）上，在那里，少数富人过着相对舒适的生活，而穷人则被迫生活在污染之中。在贫民窟里，住着一个名叫卢西安（Lucian）的男孩，他为生病的妹妹的死感到悲伤和沮丧，这让他开始寻求复仇。

《钢铁世纪》的战术玩法的核心系统被称之为“Sledges”或者说是“蒸汽动力齿轮”（Steam Refined Gears）系统。角色每回合的移动等行动都是由行动点数决定的，你可以在一个回合中执行多个行动，而特殊攻击的发动关系到一个叫做热能值的设定，你需要实时留意该项数值以免过热而无法发动特殊技能。战场上角色的像素小人非常可爱，但到了交战画面中使用的 3D 建模就未免太过粗糙，哪怕是考虑到世嘉土星的机能。

然而本作战斗之所以不能让《钢铁世纪》脱颖而出的真正原因在于，这些设计及其功利化，而且丝毫没有深度。这款游戏真正的亮点在于世界观设定。该作请来了安倍吉俊（Yoshitoshi　Abe，代表作实验性动画《玲音》）和村田莲尔（Range Murata，代表作《最终流放》）等著名著名漫画家和作家倾情打造。游戏内的视觉效果在一个被污染窒息的世界中会有一种肮脏的感觉，而以深褐色为主题的美术风格赋予了它们独特的复古未来主义风格。过场动画中使用的比例模型比那个时代典型的 CG 动画更令人印象深刻。由摇滚乐队金属犀利（King Crimson）伊恩・麦克唐纳(Ian McDonald)贡献的配乐也非常出色。



这款游戏是在土星的末期发行的，并不是特别受欢迎——也许它有点太黑暗和压抑了，SRPG的粉丝认为它太简单了——但作为一件艺术品，它肯定是一个被忽视的经典。



《钢铁世纪》在其美术上倾注的心血之作甚至在卡带包装中附赠了一本单独且完整的美术设定集。

《幻想大陆》（Brigandine）

开发商: Hearty Robin | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1, NSW

在佛塞纳（Forsena）大陆上，在阿尔迈基亚国王（Almekia）的治理下，大陆一直沉浸在和平的氛围中，直到国王麾下最强大的将军之一发动了反叛。游戏中玩家将要选择控制六个国家中的一个来征服大陆并将和平再次带回这片土地。

这是一款模拟战争的 SRPG，它非常有野心，让你可以召唤怪物，管理角色，攻击城堡。战斗是进攻方对防守方进行的，每方最多有三个首领。从本质上讲，这款游戏是一个宏大的奇幻史诗，充满了强大的战士、施法者和强大的世俗和魔法生物，他们在大规模的战斗中战斗。然而，这款游戏在当时可能过于雄心勃勃了，因为战争模拟和 SRPG 在很多方面都存在冲突。然而，几乎没有其他游戏试图将这两个方面融合在一起。

与光荣的《三国志》系列和其他战争模拟游戏不同，这款游戏更强调人物塑造和情节发展。但该作也与《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）等 SRPG 不同的是，这款游戏并没有将玩家的体验融入到角色中，因为许多角色都已经很强大了。虽然这使得强大的角色能够占据重要地位，但其他不太成熟的角色可能会被排挤到一边。



在 2000 年，开发商 Hearty Robin 发布了一个名为《幻想大陆战记》（Brigandine: Grand Edition）的新版本，加入了多人模式，让默认控制帝国，并对整个游戏进行了重大改进。该系列于 2020 年复活，推出了新的《幻想大陆：露西亚战记》（Brigandine: The Legend of Runersia）。



即使是现在，在一个 SRPG 游戏层出不穷的世界里，《幻想大陆》对这类游戏的处理方式也是独一无二的。

《魔神警备团》（Kartia）

开发商: Atlus | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

Atlus 的《魔神警备团》（Kartia）的剧情发生在雷布斯（Rebus）大陆上，你可以选择从的年轻骑士托克萨（Toxa）或是神殿战士拉克马（Lacryma）的视角来展开游戏剧情。二者故事线的剧情完全不同，且每条线都有 18 个关卡，所以你需要玩两遍游戏才能体验所有内容。

《魔神警备团》的战术思想与《皇家骑士团》（Tactics Ogre）或《最终幻想战略版》等游戏非常相似。其核心元素便是标题中的“Kartia”，其在游戏中表现为一套带有文字的魔法卡片。您还可以组合这些卡的各种效果。他们可以用来吟唱魔法咒语，但更重要的是，他们也可以用来创造幻影，作为友好单位的生物，它们有三种不同的职业并且以石头剪刀布式的形式相互克制。不过召唤物通常比人类角色更弱，考虑到人类角色一旦被战败便无法复活，从而导致游戏失败，所以这类可循环召唤的家伙们更划算。在此基础上，游戏中还有一套“魔法卡”合成系统来制作角色的装备。魔法也可以对地形产生影响，不过这一设定并没在游戏中被充分利用。

这套由《女神转生》（Megami Tensei）系列



开发人员冈田耕始（Kouji Okada）设计的制作系统便是本作的核心。而游戏主要的战略玩法和同类游戏并无太大区别，但整体的相性不错，幻影和法术系统也有足够的灵活性来弥补线性的设计（除了竞技场中的一些战斗外，游戏中没有任何商店或支线任务）。天野喜孝的角色美术很独特，不过其他方面的视觉效果相当一般。总的来说，这款游戏似乎最终被淹没在历史的尘埃中，但这还是一款相当不错的游戏。



当 Atlus 发行《梦幻骑士》（Growlanser）时，他们的主要工作人员也尝试了一些 SRPG，《魔神警备团》便是第一个。

《西游记》（Saiyuki: Journey West）

开发商: Fu-Qi | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《西游记》这部 16 世纪的中国古代小说不仅在日本家喻户晓，而且从早些年间日本电视台推出的真人电视剧再到依次为灵感来源的漫画《七龙珠》，它可谓是各种流行文化改编的常客。史诗级的烂作《元祖西游记：超级猴子大冒险》（Super Monkey Daibouken）充分展示了该 IP 改编电子游戏的糟糕示例；幸运的是有 SRPG 版《西游记》这个更好的选择。

《西游记》这款游戏的故事本身是对于原著中大唐玄奘高僧在观音菩萨的指引下一路从中国前往印度取经过程的凝练。虽然原著小说中明确指出唐僧是男性，但由于当时的日本流行文化，本作中玩家可以选择男性或女性的三藏。与他们同行的还有大徒弟孙悟空；大厨猪八戒；河神沙悟净；龙王公主朱凉玲以及树精吉卡；其中前三人都是原著小说中人物，后两位是原创角色。此外还有一些可操控角色会在游戏后续的支线任务中加入我们

在这款小体量的 SRPG 中，三藏法师和他的同伴们西行途中一路斩妖除魔，与强盗和妖怪们战斗。游戏中除三藏外每个同伴都有能力变身为神兽



形态，从而大幅度提升自身能力并且可以发动强大的技能。不过单次变身限定为一人，而且在该状态下任何行动都要消耗 Were 点数，一旦该点数耗尽，那么就会强制终止变身。由于没有神兽形态，三藏法师前期相当弱鸡只能担任团队中的治疗。然而，随着故事的发展，乐于助人的灵魂开始提供帮助。他们可以被山藏召唤三次，提供buff和赋予一套强大的法术。总之，这是一款物超所值的 SRPG。



《西游记》的故事在西方知名不不算高，而且有些人是通过不同的途径认识的这个故事。

《圣剑巨人》（Vanguard Bandits）

开发商: Human Entertainment | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1

在日本被称作《圣剑巨人》（Epica Stella），在被 Working Designs 以《Vanguard Bandits》 作为标题引进时已经是 PS1 的末期。这款游戏似乎受到了《圣天空战记》（圣天空战记）的影响，故事发生在依普缇娜（Eptina）这片奇幻大陆上，其上诸国会使用被称为全地形装甲战士(简称ATACs)的巨型机械进行战斗。一个叫做巴斯汀（Bastion）年轻游牧民和他的父亲卡摩洛哥（Kamorge）为了寻找击败朱尼尔斯（Junaris）帝国还帕拉斯塔王国一片和平的方法，二人开始了旅行。而在此后不久，巴斯汀意外得知自己便是流落民间的帝国王位继承人，但目睹了帝国对于王国的战争罪行后，他发现自己处于人生抉择的十字路口时。

与类似题材的《前线任务》（Front Mission）中可自定义的机甲不同，《圣剑巨人》的 ATAC 能改变的只有外观。玩家无需交换部件来调整性能，只需要像普通的 SRPG 那样为机甲更换装备即可。当一个单位升级时，它将获得 3 个技能点，并将其分配给不同的属性;达到一定的阈值可以解锁新的战斗技能和被动效果。这使得单个单位可以优先考虑自己的战斗倾向，不过一旦做出选择便没有后悔药。

这款游戏真正吸引人的地方在于其很容易便会



让人联想到《梦幻模拟战》（Langrisser）的多路线设定。主角巴斯汀可以将选择坚持原有路线，或是直面自己的命运，加入到帝国公主的改革中立派，也可以义无反顾地加入到对于权利的争夺中。取决于巴斯汀和队友的关系，每条路线都提供了多种结局，而这种关系会随着战斗之间的互动而改变。

不过还是要多嘴提一句，本作充满活力的配乐是由日后《科学冒险》（Science Adventure）系列的制作人志仓千代丸（Shikura Chiyomaru）负责的。



歌曲《Tomorrow to Start》的英文版本由 Shiya Almeda 演唱，她还与 Working Designs 合作为 SEGA CD 制作了《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）的开场曲目。

《人鱼的烙印》（Ningyo no Rakuin）

开发商: Highwaystar | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

《人鱼的烙印》（Ningyo no Rakuin）的主角团是一群因空难而被迫流落未知荒岛的高中生。学生们大都毫发无伤地活了下来，不过很快便被一群疯狂的家伙们袭击，并绑架了女主角水月（Mizuki）。其他人虽然将水月救了下来，但她此时被烙上了标题中的人鱼烙印，而变成了一条美人鱼。这个故事大量借鉴了克苏鲁神话，岛上的居民崇拜一些黑暗的神明，许多角色是人类和昆虫或植物的奇怪混合体。即使是部分景观，比如树木，也可能充满敌意。所以这里的“美人鱼”不是指迪士尼的那种，而是存在肢体变异的恐怖风格。

这就是一款标准的 PS1 时代 SRPG，玩家可以从8个角色中选择5个角色进行遭遇战。他们每个人都有固定的技能，这些技能会随着游戏的进行而得到升级。游戏流程完全采用线型设计，再加上很多道具都需要玩家在战场中寻找，所以很容易错过重要的装备，或者无法充分升级角色。它的界面也很让人头疼，因为镜头视角设计让玩家很难看清周围的地形，尤其是考虑到一旦你执行了一个动作，如果结果是错误的，你就无法逆转命令。



恰恰相反的是，游戏的设计让即便是没有日语能力的玩家也能轻松游玩本作。而作为本作核心的叙事也通过过场动画表现得淋漓尽致。甚至还有一些情节分支是基于主人公圭介如何处理他变异的女友。虽然受洛氏恐怖影响的游戏并不少见，但在 SRPG 领域中反倒是一件稀罕事，而且这还是一款相当不错的游戏。



《人鱼的烙印》是少数受到了 H.P.洛夫克拉夫特（H.P. Lovecraft）作品影响的日式 SRPG，这一点，加上插图，让它看起来与其他 SRPG 非常不同。

《魔鬼之女》（Volfoss）

开发商: Namco | 发售年份: 2001 | 涉及平台: PS1

在南梦宫的《魔鬼之女》（Volfoss）中，你将控制一支名为“银色童党”（Silver Gang）的雇佣兵团。你可选择为《魔鬼之女》世界观中的三个国家执行任务，它们分别是充满金属和锈蚀的国度“艾酷培”（Ikuiape）、沼泽和森林之国“阿斯丹利亚”（Asdenia）以及仿佛像是一个疯狂的巨型儿童房的异常领域“卡尔代亚”（Caldea）。执行任务不仅可以提升小队的等级，而且可以影响与各国之间的关系，而不同的分支路线最终会产生不同的结局。

这款游戏的战术系统和其他 SRPG 基本相同，只不过把场景和单位换成了 3D 的而已。你也可以从三个王国中的任何一个捕获和招募大量的士兵，这就是游戏的主要吸引力。这些奇异生物的造型都是有由大名鼎鼎的曾为多部《假面骑士》设计怪人造型的造型师韮泽靖负责设计。而他为本作贡献的怪物设计绝对称得上疯狂——有一颗被铁丝网包裹且熊熊燃烧心脏，一具骑在台球上的鸡腿骨架，一个穿着铁处女盔甲的且浑身长满尖刺的女性，一个迷幻的朋克摇滚半人半马，一只挥舞着刀叉的无头烤火鸡，一个用注射器攻击的性感护士，一个巨大



的穿孔耳朵，以及各种各样结局粗糙和恋物情节之间的生物。

将所有这些元素与重金属配乐结合在一起，《魔鬼之女》尽其所能地呈现朋克摇滚的态度，因为核心游戏设计相当粗糙。不过游戏难度却相当高，如果你不小心选择任务，你可能会一不留神触发坏结局，再加上游戏糟糕的交互界面，让其变成了一种令人沮丧的体验。



《魔鬼之女》的狂野设计是这款游戏的一大吸引力。

《星神》（Hoshigami）

开发商: MaxFive | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1, DS

在马迪亚斯（Mardias）大陆上，暗夜国（Nightweld）、杰罗尔德（Gerauld）和瓦莱米亚帝国（Valaimian）在与自然之灵进行了长期的战争之后，签订了一则脆弱的盟约。不久之后，帝国对杰罗尔德发动了突然袭击，再将目标转为暗夜国之前，帝国便已经亲吞了杰罗尔德的大片领土。不幸的是，菲兹（Fazz）和他的朋友兼导师拉姆莱耶（Leimrey）被征召去帮助击退帝国的军队。随之而来的是一场争夺霸权的战斗，他们的友谊最终将沦为这场战争的牺牲品。

《星神》（Hoshigami）乍看之下很像是《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）的后继者，但这款游戏实际上却被评为有史以来最令人恼火的 SRPG 之一。该作的设计可谓是每个回合都在挑战着玩家的忍耐度，而且这绝非是空穴来风——哪怕游戏难度并不算特别高，但游戏中经验值很难获得，并且需要你每个单位对敌人对几个对手进行致命打击才能升级。游戏中的法系角色更是鸡肋，尤其是在游戏早期，角色每 20 个回合只能施法一次，这使得他们在战斗的大部分时间里都毫无用处。在静态回合之外，任何动作都需要准备动作点(RAP)。从理论上讲，这一设定可以对角色动作精



心细分，但实际游玩体验中，单位角色最多只能移动三格，而且这还是在以无法进行攻击作为代价消耗所有 RAP 的情况下。而且最令人崩溃的是，本作你至少需要按 7 个按钮才能确认你想结束角色的回合。

2007 年系列在 NDS 上推出的《星神重制版》（Hoshigami Remix）加入了难度选择以及多结局设定，但由于游戏的核心内容保持不变，它也遭遇了同样糟糕的反响。



原版《星神》本身就是最不受欢迎的 SRPG 这一，但是他们不仅移植了它，而且几乎没有真正修复核心的问题，这就让人想不通了。

《斯特拉的众神》（Stella Deus）

开发商: Pinegrow/Atlus | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2

在 21 世纪初的某个时候，《星神》（Hoshigami）的幕后核心团队离开了寂寂无名的 MaxFive 工作室，转而投奔 Pinegrow 秘密开发游戏。他们合作的第一款游戏《斯特拉的众神》（Stella Deus）显然是这款饱受诟病的《星神》这款饱受诟病的 SRPG 的精神续作。巧妙的是，这一点从游戏的名字就可以看出“Hoshigami”和“Stella Deus”都可以被翻译成“星神”。而这次 Atlus 也掺了一脚，因此《斯特拉的众神》便是副岛成记（Shigenori Soejima，代表作《女神异闻录》三代到五代）担任美术设计的第一款游戏

游戏中，索伦（Solum）大陆被致命的瘴气吞没，导致大面积的沙漠化。这一切迫在眉睫的气候灾难是魔王迪纳斯一手造成的，这个残酷的独裁者利用这一点许诺那些愿意臣服于他的人一个解决方案。主角斯佩罗被迪纳斯选中去杀死风之精灵（Spirits），这显然违背了他的意愿。在遇到萨满公主莉亚（Linea）后，斯佩罗终于认清了这一切残酷的真相。

《斯特拉的众神》相对比《星神》有了很大的改进——虽然游戏系统大体没变，但诸多改进之使游戏体验不那么令人沮丧。玩家不再需要多次确认



一个动作，盟友单位不会永久死亡，魔法系统的使用也没那么吝啬了。角色培养改用了技能点（SP）加点的形式，理的，它与战斗中采取的每个行动的经验一起被授予。SP可以用来交换技能、咒语、被动技能，角色可以自然获得这些技能，或者通过技能卷轴学习这些技能。

《斯特拉的众神》这款游戏让 Hoshigami 团队获得了真正的救赎。副岛成记的美术可谓是本作中最大的亮点，而崎元仁的配乐更是重中之重。



《斯特拉的众神》基本上就是《星神》的续作，不过该作不得不改名来与臭名昭著的前作划清界限。

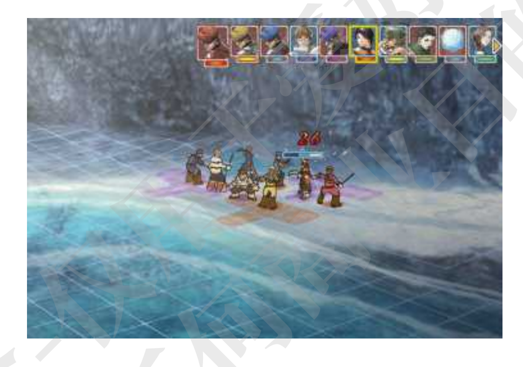
《幻想水浒传战略版》（Suikoden Tactics）

开发商: Konami | 发售年份: 2005 | 涉及平台: PS2

作为《幻想水浒传》（Suikoden）系列中为数不多的 SRPG 衍生游戏之一，《幻想水浒传战略版》（Suikoden Tactics）既是《幻想水浒传 4》的续作也其前作。《幻想水浒传战略版》由四代的制作人和系列的美术河野純子（Junko Kawano）共同打造，并且该作的日版标题《幻想水浒传 狂想曲》强调其作为原创故事的身份。由于这并不是一款《幻想水浒传》系列的正作，所以 108 将星的设定也并未在本作中出现，不过游戏角色阵容依旧强大，提供了多大 60 个可招募入队的角色，其中许多角色都在四代中出现过。

游戏开始于内串斯（Nations）岛，在库鲁克帝国（Kooluk Empire）战争爆发的几年前，曾有一名叫做沃尔特（Walter）的工程师和他的儿子基里尔（Kyril）率领这手下的船员企图摧毁符文大炮，而所谓的符文大炮实际上是一种能把人变成半人半鱼怪物的恐怖生化兵器。沃尔特最终选择同归于尽也未能达成目的，而他的同伴安达克（Andarc），塞内卡（Seneca）和约翰（Yohn）带着负伤的基里尔逃了出来。然后时间便来到了四代的结局之后，基里尔打算重新开始他父亲未能完成的使命。

《幻想水浒传战略版》与与同类游戏的区别在于其对元素的强调。元素符文可以用来给当前地图版块诸如相应的能量。每个角色都有一个先天自带的元素属性——当他们站与自己对应的元素区域上时，他们会获得攻击或防御的提升并回复 HP;当他们站在克制其元素的区域上时，他们会获得 DEBUFF 并损失 HP。敌人也是如此，所以本作战术的核心思想是建立起一个对自身有利的元素防御带。这个不寻常的功能造就了这个时代最具挑战性的策略游戏之一。但它的反响相当冷淡，特别是因为与其关系最紧密的却是该系列中最不受欢迎的一代。





除了这款衍生的 SRPG，科乐美还在 GBA 掌机上推出了一系列《幻想水浒传》的视觉小说和卡牌游戏。

《粉红毒药》（Eternal Poison）

开发商: Flight-Plan | 发售年份: 2008 | 涉及平台: PS2

《粉红毒药》（Eternal Poison）(在日本被称为《Poison Pink》)是 Flight-Plan 第一款在海外发行的 SRPG，并且本作是由 Atlus 赞助的。然而他们并没有在这款游戏上发挥他们应有的水准。游戏故事发生在瓦尔迪亚王国（Kingdom of Valdia），恶魔入侵了王国兵将公主掳走，因此你将控制五个不同的小队冒险去贝塞克（Besek）解救她。每个小队都有专属的剧情关卡，你可以自由对其进行选择，但要达成真结局需要采取某些特殊的手段。

游戏的核心玩法在于捕获怪物，甚至对于游戏中所谓的魔物在某种意义上进行“赶尽杀绝”。你可以卖掉他们或者把他们的技能挪为自己所用，但你也可以提取毒药点（Poison Points）来购买魔物在战斗中使用。然而，由于他们不会获得经验成长，所以这并没有太多的用处。

奇幻插画师双羽纯(Tomatika)的美术是《粉红毒药》中最大的亮点。游戏的核心角色塔奇（Tage）有着引人注目的哥特式洛丽塔风格，游戏中其他角色也同样引人注目；由《假面骑士》系列著名美术设计韮泽靖（Yasushi Nirasawa）和安藤贤司（Kenji Ando）负责的魔物造型设计也非常棒，然而游戏中并没有得到充分展示。电脑生成的 FMV 无法正确渲染这些插图，让它们看起来真的很糟糕。虽然 Flight-Plan 在 PS2 上的其他游戏中使用的都是精致的 2D 立绘，但《粉红毒药》中使用的却是无法与之比拟的 3D 建模。它还具有《火焰纹章》风格的战斗动画，但这些动画看起来也不是那么好，感觉像是在浪费时间。剩下的只是一个平庸的游戏体验。





漂亮的角色美术和怪物捕捉系统并不能拯救这款死板的 SRPG.

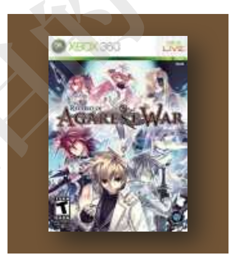
《阿加雷斯特战记》（Record of Agarest War）（系列）

开发商: Idea Factory/Compile Heart/Red | 发售年份: 2007 | 涉及平台: X360, PS3, WIN, PSP

Idea Factory 成立于 1996 年，该公司最广为人知的是诸如《圣魔战记》（Spectral Force）等低成本 JRPG。他们在 PSP 时代凭借着《圣魔之魂》（Spectral Souls）和《混沌时代》（Generations of Chaos）首次将作品带到了海外市场。此外他们还推出了《混沌战争》（Chaos Wars）、《三重宇宙》（Trinity Universe）和《交叉利刃》（Cross Edge）等一系列游戏，其中还包括了与诸如《魔界战记》（Disgaea）、《炼金工房》系列、《影之心》（Shadow Hearts）、《梦幻骑士》（Growlanser）和《魔域幽灵》（Darkstalkers）等游戏的联动。这些游戏中大都是一些不及格的 SRPG，且普遍带有低成本的画面效果和略带些新奇之处的糟糕玩法等特点。Idea Factory 后来成立了 Compile Heart 并迅速吃准了宅男群体的市场。在通过《超次元游戏海王星》系列站稳脚跟之后，他们打造了《阿加雷斯特战记》（Record of Agarest War）。

Idea Factory 的游戏倾向于将更好的游戏的概念拼凑在一起。《阿加雷斯特战记》显然借鉴了《梦幻之星 3》（Phantasy Star III）和《火焰纹章：圣战谱系》（Fire Emblem: Seisen no Keifu）等游戏，因为它的故事被划分为不同的世代，当每世代主角的故事结束时，你将要从三为女性中选择一位娶为妻子，婚配对象的不同将会影响到主角儿子的能力和属性数值。然而，这些游戏通过大量暗示性的静态画面展示了性暗示元素。然而，这些场景很少，任何希望看到极端色情元素的人都会感到失望，因为游戏的大部分内容都是一个画面相对粗糙的 SRPG，只有单调的战斗场景、糟糕的平衡性以及令人头疼的 UI 界面。





该系列在 Xbox 360 的典藏版中附赠了一个胸部形状的鼠标垫，足以说明他们瞄准的用户市场。

公平地说，其后续的作品至少做出了一些有趣的改变。在续作中，如果你选择了一个没有和你建立良好关系的妻子，你就进入了进入一段没有爱的婚姻，你后代的属性也会受到影响。Compile Heart 接手后放弃了前作中的 SRPG 大框架，系列第四部作品《阿加雷斯特战记甜蜜新婚》（Record of Agarest War Mariage）基本上就是一款融入了回合制战斗玩法的视觉小说。

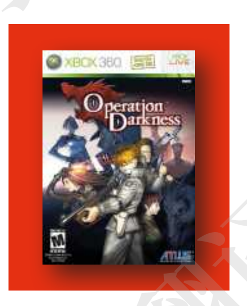
《黑色行动》（Operation Darkness）

开发商: Success | 发售年份: 2007 | 涉及平台: X360

《黑色行动》（Operation Darkness）这款游戏很难其他同类型游戏进行对比。这是一款少有的将背景设定在第二世界大战期间的 SRPG，在这个严肃的故事背景中一些历史人物也会登场，除了阿道夫·希特勒所领导的纳粹党在本作中和由德古拉伯爵率领的吸血鬼联盟(即血族)狼狈为奸。游戏中你所扮演的角色是科迪莉亚布莱克（Cordelia Blake）所领导的“狼群”（Wolf Pack）联盟的一员，而她本人就是狼人。此外你的小队中还包括了一个燃烧的少女、圆桌骑士兰斯洛特的后裔、开膛手杰克、吸血鬼杀手范海辛的孙女以及一个被复活改造成超级战士的德国士兵。此外，在某些情况下，你将获得与机枪和火箭筒等同的魔法能力，游戏中也会出现龙、僵尸和骷髅等奇幻元素。

设定很酷，但游戏实机游玩起来难度过高。游戏摄像机视角总是保持在小队的视线水平，让你为了看清战场周围环境而不得不总是倾斜和操纵它，再加上游戏巨大的地图，很多时候很难便是敌我双方单位。战斗中你做出的任何操作都是不可撤回的，哪怕你想试探性地摸索我方的攻击范围。这款游戏不仅缺少最基本的设计，而且画面相当糟糕。帧数有时低的吓人——为了能给角色战斗赋予电影镜头感，游戏的视角会在此时旋转变焦，但它是如此的起伏不定，其所能带来的与其说是戏剧性，不如说是晕头转向。





《黑色行动》存在着大量的技术问题，而且画面相当糟糕，不过如果这些问题能被处理好，那它讲述一款有着独特且天马行空的故事的优秀 SRPG。

大多数天马行空的奇幻元素要随着游戏推进才能看到，但此时这些奇幻元素反而变成这款游戏唯一的卖点。不过那些能够忍受它的许多(许多，许多)实质性问题的人会发现没有一款游戏可以做到像本作这样疯狂——哪怕是背景类似且游戏体验要好上不知多少倍的《战场女武神》（Valkyria Chronicles,）在这方面也远不及《黑色行动》。

《北欧女神：负罪者》（Valkyrie Profile: Covenant of the Plume）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

作为《北欧女神》（Valkyrie Profile）系列的前传，《北欧女神：负罪者》（Valkyrie Profile: Covenant of the Plume）这款游戏从人类方的角度描述了诸神黄昏战争；主角威尔弗雷德（Wylfred）的父亲在战斗中被杀，他的灵魂被女武神莱内斯（Valkyrie Lenneth）带走帮助奥丁的军队，只留下一根羽毛随着悲剧不断降临到他的家庭，他的怨恨越来越强烈，直到他被尼夫海姆的女王海拉注意到。两人达成了一个协议——以先前留下的那根羽毛作为媒介，威尔弗雷德越是杀伐，海拉就会赐予他越多的力量以最终杀死女武神莱内斯。而那根羽毛被称为命运之羽，威尔弗雷德可以调用它来通过献祭一个灵魂来强化队友。

将《北欧女神 2》（Valkyrie Profile 2）的战斗系统移植到 SRPG 游戏中并不是一种延伸，而是因为二代的战斗系统本来就是朝着这一类型迈出的一步。《负罪者》中只允许四名战斗人员加入战斗（每个角色行动对应一个按键），同时需要玩家控制他们的站位以实现多人同时攻击。这一次随着负罪系统的引入，本作中更加强调了刷怪；角色的罪恶度会随着对已死亡的敌人进行连击来积累并为羽毛充能，因此



本作更鼓励玩家优先将敌人打至残血然后在选择性地将其击杀。

聪明的玩家一开始就会意识到海拉并不是什么好东西，威尔弗雷德在游戏中的命运将会根据他对羽毛的使用情况而定。不同的路线会有不同的场景和队友，并最终导向三个结局中的一个；最积极的结果是通过选择根本不使用羽毛来实现的。虽然不像前作那样令人难忘，但《负罪者》是一部对于《北欧女神》黑暗内核描写地相当不错。



这可能不是粉丝们想要的《北欧女神 3》，但该作以 SRPG 的标准来说还是一款不错的游戏。

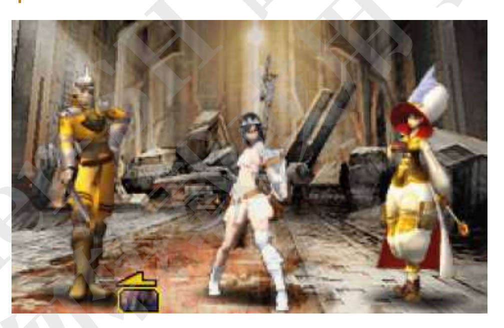
《远古封印之炎》（ASH: Archaic Sealed Heat）

开发商: Mistwalker/Racjin | 发售年份: 2007 | 涉及平台: DS

由坂口博信(Hironobu Sakaguchi)的 Mistwalker 工作室开发的《远古封印之炎》（ASH: Archaic Sealed Heat），讲述了年轻公主爱丝雅(Aisya)的故事，她在加冕典礼上目睹了自己的王国被一只飞行的火蛇摧毁。爱丝雅之后发现自己可以将死去的国民变成一种由灰烬构成且有感知的魔像带回她的身边。于是玩家将在游戏中组建自己的灰烬战士队伍，在爱丝雅的领导下，在游戏接下来 40 小时的流程中攻略 31 个章节，并最终夺回神器（Millinear）让王国重现生机。

虽然战斗本身遵循一个相当标准的回合制 JRPG 玩法，但角色移动和关卡设计才是本作的创新所在。我方每场战斗最多能上场三名角色，角色间有一个共享的行动点用于移动和发动攻击。每个单位的移动都独立的，但可以一同发动攻击，使得控制每个角色和目标敌人之间的距离成为有趣的行动策划计算的一部分。

这款游戏的剧情设计十分优秀，它的SRPG模式即使在现在看来也很新鲜。它甚至还采用了由《最终幻想战略版》的作曲崎元仁（Hitoshi Sakimoto）和岩田雅明（Masahari Iwata）制作的音乐。不幸的是，这款游戏因其糟糕的交互界面而令人失望。游戏控制完全是通过触控笔完成的，从菜单到战斗的每个命令都需要双击，不幸的是，这



使得导航变得更加费力。这款游戏的剧情设计十分优秀，它的SRPG模式即使在现在看来也很新鲜。它甚至还采用了由《最终幻想战略版》的作曲崎元仁（Hitoshi Sakimoto）和岩田雅明（Masahari Iwata）制作的音乐。不幸的是，这款游戏因其糟糕的交互界面而令人失望。游戏控制完全是通过触控笔完成的，从菜单到战斗的每个命令都需要双击，不幸的是，这使得导航变得更加费力。.

《远古封印之炎》最初打算推出海外版本，但可能是因为它在本国的反响不佳，所以取消了英语本地化。



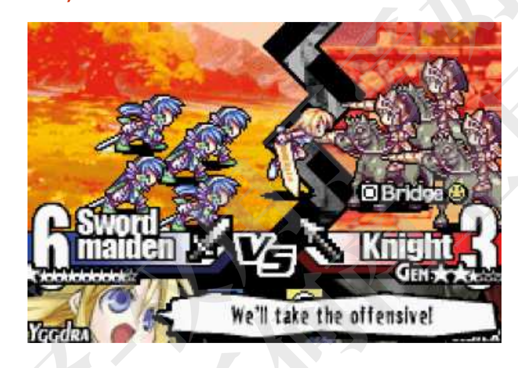
哪怕是采用常规的按键操作也没有任何问题的情况下，NDS 早期的许多游戏都需要用到触屏和触控笔。而《远古封印之炎》也就成为了这个问题的受害者。

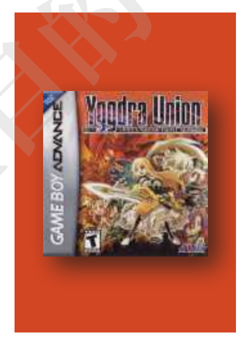
《公主联盟》（Yggdra Union）

开发商: Sting | 发售年份: 2006 | 涉及平台: GBA, PSP

《公主联盟》（Yggdra Union）是一款遵循着传统战术 SRPG 的模版并将《火焰纹章》（Fire Emblem）、《皇家骑士团》（Ogre Battle）和《圣龙战记》（Dragon Force）等游戏的元素混合到一起的游戏，并且对其进行了很好的调整。你可以在俯视地图上移动你的单位并访问城镇以获取道具，甚至就连斧克剑、剑克枪、枪克斧的武器克制系统也与《火焰纹章》如出一辙。然而，相似之处就到此为止了。在你开始每个关卡之前，你可以选择一副牌。在每个回合中选择一个，以决定你的单位可以进行多少次移动，以及你的打击力量和特殊能力。单位每回合只能攻击一次，但附近的单位可以加入联盟，这取决于它们的位置和领导者的性别——女性领导者小队呈水平和垂直状，男性则是呈现为 X 状。这款游戏的地图比其他策略游戏略小；然而，每个场景通常都有一些隐藏区域，一旦达到目标就会打开。

战斗开始时，在屏幕的一边会出现敌方军队。在这里，你不能左右对峙的结果，但你可以通过让你的军队进入进攻、中立或防御状态来影响结果。当能量条被填满时，你可以基于你所选择的卡使用





特殊攻击。另外被打败的单位不会死亡，但会失去士气。

这是一个线性的故事，主要讲述了小偷米拉诺（Milanor）帮助公主伊格德拉（Yggdra）夺回王位的故事。战斗中的角色像素立绘看起来很棒，但超级可爱的角色设计并不适合这里的严肃战争故事。华丽的战斗和激动人心的音乐让它比大多数 SRPG 更有活力，所以这款游戏值得一玩。

严格来说，《公主联盟》是《Dept. Heaven》系列的第二款游戏，也就是《约束之地》（Riviera）的续作，但二者并没有什么共同之处。

《圣枪传说》（Gungnir）

开发商: Sting | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PSP

Sting 在《公主联盟》（Yggdra Union）之后又推出了一些只在日本发售的续作和衍生作品，如 PSP 上的前传《烈焰同盟》（Blaze Union）和 NDS 上的即时战略游戏《公主联盟：圣剑武勇传》（Yggdra Unison）。这两款游戏都没有本土化，但 Atlus 确实推出了他们的下一款 SRPG《圣枪传说》（Gungnir）。

埃斯佩朗萨（Esperanza）第一任首领的儿子朱利奥·拉盖尔（Giulio Raguel）被选中成为圣枪冈格尼尔和战神力量的新载体。有了这种新的力量，也有了希望，朱利奥带领着反抗军开始了推翻帝国压迫统治的行动。在这样一个背景前提下，本作故事中充满着阶级主义和种族主义、在杀戮中迷失自我、奴隶制等更为沉重的元素。虽然还没到《真女神转生》那样的疯狂，但它在故事节奏上的创新大受好评，尤其是它的故事冲突更接地气。

作为 Sting 的 SRPG 系列之一，这款游戏包含了大量的试验性玩法，例如回合顺序的执行方式。玩家的部队共享一个回合，比敌人单位的延迟时间更短。当轮到敌人时，他们会全力以赴。因





此，适当的管理是生存的关键。此外，还有各种机制可以深入研究，例如活力管理，招募雇佣兵，武器熟练度等等。iencies, and more.

作为一款标准的 Sting SRPG，这款游戏当然不适合所有人，不过这并不是因为它做得不好。非正统的回合顺序可能很难同时使用多个单位，从而阻碍玩家。再加上关于角色美术和 UI 的奇怪风格选择，这对新手来说是一个挑战。然而，如果玩家接受了游戏本身，那么一段难以忘怀的旅程便是奖励。

《圣枪传说》是《Dept. Heaven》系列的第九部作品也是该系列的最后一部，因为 Sting 转而开始了外包工作。

《隆多的剑》（Rondo of Swords）

开发商: Success | 发售年份: 2007 | 涉及平台: DS

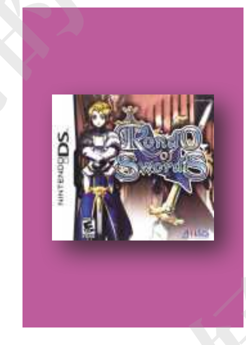
战斗系统在一款 RPG 中存在之重到足以成就或破坏一款游戏。然而真正优秀的游戏往往知道如何尝试一些意想不到的东西。《隆多的剑》（Rondo of Swords）就是这么做的，因此它仍然是最独特的 RPG 之一。这也是 NDS 上难度最大的 RPG 之一。

这种战斗系统在游戏中被称为 RMS 或“路线规划系统”（Route Maneuver System）。该系统的核心理念是让你可以回归角色的行动路线以最大化地攻击沿途的敌人。近战单位的攻击判定在侧面或背后，可以增加伤害并减少守卫或反击的机会，而像弓箭手和法师这类的远程单位则会呈特定的阵型攻击，而且可以火力覆盖更大的地图区域。

游戏提供了多条剧情路线，让玩家可以通过多次游戏来满足角色的需求。游戏中有一些隐藏元素需要满足一些特定条件来解锁。而本作中登场的部分角色也都来自于诸如《棉花小魔女》（Cotton）和《降魔灵符传》（Izuna: the Unemployed Ninja）等 Success 之前的作品。



除了独特的战斗系统，《隆多的剑》还允许玩家进行支线探险，玩家可以在探险中发现道具，提升属性和技能，并为自己解锁新职业。其中一些至少要在二周目通关后才能获得，这大大增加了游戏的耐玩性，，但它是由艺术家 BUNBUN 绘制的，他后来继续为轻小说《刀剑神域》绘制插图。



结合了移动和战斗功能的路线规划系统让《隆多的剑》在一众同类型游戏中脱颖而出。

《宝可梦 信长的野望》（Pokémon Conquest）

开发商: Nintendo/Koei | 发售年份: 2012 | 涉及平台: DS

电子游戏业界中有着许多奇怪的联动。就比如让日本游戏《宝可梦》（Pokémon）和《信长的野望》这两款可谓毫不相关游戏的混合体《宝可梦 信长的野望》（Pokémon Conquest）。《宝可梦》。该作结合《宝可梦》系列基于回合制的精灵捕获、进化和战斗玩法，以及《信长的野望》系列的大型战略模拟游戏元素。最终的结果是一款令人上瘾的集回合制战斗、策略经营以及诸多独特升级要素的 SRPG，游戏中 37 个有着不同风格和专属宝可梦的大名，并且他们每个人的故事都在游戏中表现得有血有肉。

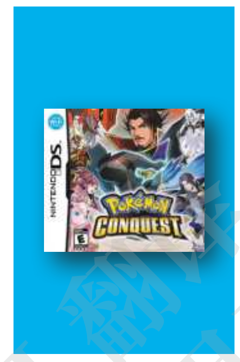
无休止的战火开启了乱世，各路大名都想要按照自己的意愿统一全国，但只有一个人能带着他的宝可梦们获得胜利。在你忠诚的伙伴伊布（Eevee）的陪伴下，你开始了统一全国的旅程。

与传统的《宝可梦》系列游戏升级系统不同的是，你在战斗中使用它们的次数越多，它们之间的联系就越紧密。这允许他们进化并增加你军队的整体实力。战斗发生在游戏中设计独特且有着特殊机制的等距视角地图上，游戏也鼓励玩家使用从从简



单的弹跳垫到可以用来击倒敌人的冰面等诸多场地机制来灵活制定策略。

《宝可梦信长的野望》的制作人正是后来去制作了《战国无双 4》的鲤沼久史（Osamu Mieda）。而游戏中赋予了宝可梦世界以日本战国风格的配乐则是由光荣（Koei）旗下 Sound Team 工作室的中村新一郎（Shinichiro Nakamura）负责制作。



看到日本战国时期的各路大名通过宝可梦战斗这个设定本来就非常有趣，但这并不影响这是该系列中最好的衍生作品之一。

《荒野兵器 XF》（Wild Arms XF）

开发商: Media.Vision | 发售年份: 2007 | 涉及平台: PSP

作为 PlayStation 上《荒野兵器》系列的衍生作品，《荒野兵器 XF》（Wild Arms XF）是一款出色的 SRPG，其中加入了许多独特的设定，其中一些很好地发挥了作用，而另一些则阻碍了它的发展。

游戏情节错综复杂，好像也就只有 SRPG 才能做到这一点。本作中，你将扮演少女克拉丽萨·阿维尔（Clarissa Arwin），为了夺回被一名叫做鲁伯特（Rupert）的抢走的母亲遗物——一把剑，她来到了艾利苏斯（Elesius）王国。原本简单的麦高芬追捕，因为克拉丽萨莫名其妙地成为了推翻王国现任统治者的运动的领导者，最终变成了一场密集而复杂的政治冲突。

本作的战场呈现为六边形而非四边形的网格状。这意味着单位可能会受到来自六个方向的攻击。角色职业定位类似于常见的黑法师、骑士等奇幻职业，但通常是根据属性和技巧来定义的，而不是防御与进攻。例如，神圣杀戮者（Sacred Slayers）就是那种比较重要的职业，因为他们有很好的防御魔法咒语并且能够同时对几个六边形施放咒语。本作战斗环节更偏向于解谜，不过你变得越强大，你就越容易在大多数遭遇中使用暴力解决问题，但是，特别是在第一章中，你会发现自己在繁琐的微观管理中挣扎。升级需要花费大量时间。





幸田来未（Koda）和上松范康（Noriyasu Agematsu）提供的配乐无可挑剔。在缺乏狂野西部氛围的背景下，音乐一如既往地伴随着吉他和口哨声尤为突出。游戏画风鲜明，与背景音乐完美结合；故事随后也变得令人惊讶地黑暗。因此，游戏玩法的问题更令人遗憾。

此时，JRPG 系列的策略衍生游戏变得越来越普遍，《荒野兵器 XF》便在这一趋势中做了一些有趣的改变。

《圣女贞德》（Jeanne d’Arc）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2006 | 涉及平台: PSP

想象一下，这是一部讲述圣女贞德传奇故事的动画，你就会很好地理解这款 Level-5 的游戏到底想要表达什么。女主人公珍妮手持魔法臂章，接受来自天堂的声音的指挥，不仅带领法国人对抗英国军队，还对抗与他们达成邪恶协议的恶魔。其他出现在这里的历史人物还包括军事指挥官拉·海尔和骑士吉尔·德·雷。

游戏的大体框架非常像《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics），甚至连界面都神似，不过它引入了一些独特的机制。每当友方单位攻击敌人时，它会留下一个被称为燃烧光环的小光圈，友方角色只要站在其范围内就可以施加更多的破坏性攻击。挤在一起的单位也提供了增强的统一卫队防御。还有一个《火焰纹章》风格，以“日”（Sol）、“月”（Luna）、“星”（Stella）三元素为主题的攻击克制系统。某些角色，包括贞德也可以在臂章上装备宝石，以获得各种短时限的效果加成。但除此之外，这款游戏的角色培养空间远不及其他 SRPG。





就 PSP 上的其他 SRPG 而言，与这款游戏同时于 2007 年发行的《最终幻想战略版》是同类游戏中最好的一款，但也是一款诞生近 10 年的游戏的暴力移植。另一方面，《圣女贞德》拥有完全 3D 的画面和动画渲染的角色模型，并且充分利用了该平台的功能。它并没有那么有深度，所以 SRPG 粉丝可能会觉得它有点简单，再加上故事和配乐的质量远不及其他策略游戏。但那些寻求更直接体验的人会发现一些令人愉快的东西。

忽略恶魔和矮人的元素，这个相当体面的 SRPG 中可以重新领略英法百年战争。

《代号：蒸汽》（Code Name: S.T.E.A.M.）

开发商: Nintendo/Intelligent Systems | 发售年份: 2015 | 涉及平台: 3DS

在一个架空的且蒸汽朋克技术占据了社会发展的主导地位的 19 世纪末期，地球面临着一群仿佛是洛夫克拉夫特（Lovecraftian）小说中怪物般的外星人大举入侵了地球，而像是如亨利・弗莱明（Henry Fleming）和约翰・亨利（John Henry）等诸多来自公共文学领域的英雄们为了消除外星人的威胁，在亚伯拉罕・林肯的命令下，率领着“S.T.E.A.M.”突击小队拯救被外星入侵的伦敦，美国，以及迄今为止尚未开发的地区。

《代号：蒸汽》（Code Name: S.T.E.A.M.）绝对是打造了《火焰纹章》的 Intelligent Systems 旗下一大被低估了的实验作品。本作借鉴了《X-COM》和《战场女武神》等同时期游戏的元素，玩家在每一章中都要指挥小队进行多次战斗。S.T.E.A.M. 的每个成员都有一台蒸汽机器人;它的锅炉容量决定了它的角色每回合能走多少步。在战斗中生存需要谨慎的蒸汽管理，有效地规划移动和战斗，并利用阶段危险和角色的特殊特征来防御和前进。因为你既没有迷你地图也没有战斗预览，《代号：蒸汽》鼓励玩家缓慢但稳定地探索地图，并计算风险。



从多方面的战斗设计到重金属和日本漫画般的视听效果的独特组合，这款游戏有着相当多的优点。在最初的版本中，在敌人回合中思考时间过长是一个问题，尽管这个问题后来被修复了。由于缺乏地图，阶段建设也会让人感到困惑，而且由于敌人不断重生，战斗通常会带来压力。与老虎莉莉（Tiger Lily）、王子魁魁格（Queequeg）和绿野仙踪主角团等来自二十世纪初文学小说的角色一同战斗是一个有趣的主意。虽然《火焰纹章》这套玩法是 Intelligent Systems 立社的根本，但《代号：蒸汽》仍然有一批狂热的追随者。



《代号：蒸汽》有许多令人沮丧的设计怪癖，但它与 Intelligent Systems 旗其他 SRPG一样出色。

《交叉领域计划》（Project X Zone）

开发商: Monolith Soft | 发售年份: 2012 | 涉及平台: 3DS

南梦宫(Namco)、卡普空(Capcom)和世嘉(SEGA)是对电子游戏行业产生历史性影响的三家公司。对他们来说，合作制作一部史诗级的跨界作品似乎是很自然的事情——从主流的《街头霸王》（Street Fighter）和《铁拳》（Tekken），到稍微小众的《樱花大战》（Sakura Wars）和《.hack》，再到极其冷门的《源平讨魔传》（Genpei Toumaden）和《妖怪道中记》（Youkai Douchuuki）。他们甚至还让世嘉 90 年代中期的日本吉祥物世嘉三四郎在游戏中登场。

该系列起源于是 2005 年再日版 PS2 上推出的《南梦宫 X 卡普空》（Namco X Capcom），这款游戏本质上是 Wonderswan 掌机上的 SRPG《南梦宫超级大战》（Namco Super Wars）这一概念的衍生游戏。虽然对于非日本玩家来说，这款游戏中的角色可能太过冷门，但后续游戏却拥有更多国际知名的面孔。他们后来又在 3DS 掌机上推出了两款加入了世嘉旗下游戏角色的两部续作《交叉领域计划》（Project X Zone）系列， 而在《交叉领域计划 2》（Project X Zone 2: Brave New World）任天堂旗下的角色也掺了一脚。

《交叉领域计划》的玩法风格与《北欧女神》



类似。单位攻击分配给特定的按钮和方向组合。有两种单位类型:配对单位，即两个角色组队，以及单人单位，可以装备成对单位。这允许长时间连击，当时机正确时，在空中对敌人造成滞空连击以增加伤害。地图是基于网格的，并且进入每关之前你也可以整备我方角色所掌握的能力。。

与《超级机器人大战》一样，该系列战术设计还算说得过去，不仅它们只是让所有不同角色互动的一个借口。第二款游戏的本土化和对话尤其有趣。



参与过《超级机器人大战》系列的森住惣一郎(Soichiro Morizumi) 编写并导演了《交叉领域计划》系列的每一款游戏。

《大骑士物语》（Grand Knights History）

开发商: Vanillaware | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PSP

《大骑士物语》（Grand Knights History）是一款充分利用了 PSP 在线功能的有趣的战术策略游戏。作为三大王国其中一家的军事指挥官，你将在四名作战单位投入战斗中来培养你的战士。本作战斗采用的是回合制机制，敌我双方各自位于一块 3*4 网格上的空间中。游戏提供了几种类型的单位(骑士、弓箭手、枪手、魔术师等)具有不同的攻击能力。一旦你训练好了自己的单位，你就可以把它们送到在线战争模式，在这个模式中，它们将面对其他玩家训练的单位。这款游戏与其他 MMO 类游戏的不同之处在于，它没有与互联网的持久连接——更确切地说，游戏的大部分内容都是离线玩的，所以只要世界地图的状态更新，它就会上传和下载新的数据到服务器上。此外，你永远不会直接与另一个人对抗，只是与他们创建的由 CPU 控制的团队对抗。

至少，这是游戏过去的运作方式。不幸的是，在线服务器只活跃了两年多就被关闭了。因为访问服务器的IP被封锁了，所以即使非日本玩家导入了游戏，他们也很难体验到游戏。从技术上讲，你仍然可以在单人模式下玩游戏，但如果没有多人模式，那就没有什么意义了，因为除了训练单位之外，你没有什么真正能够推进游戏进程的事情可做。最后，只剩下欣赏香草社标志性的精美 2D 美术和和激动人心的配乐。



尽管《大骑士物语》的生命短暂，但他们后来在 2015年发行了其精神继承者《大王国物语》（Grand Kingdom）并且发行了国际版。



XSeed 曾尝试将《大骑士物语》本土化到北美市场，但香草社取消了这一计划。遗憾的是，这款游戏的寿命并不长。

《星光幻歌》（Stella Glow）

开发商: Imageepoch | 发售年份: 2015 | 涉及平台: 3DS

《星光幻歌》（Stella Glow）诞生的目的是为了纪念 Imageepoch 成立十周年。不幸的是，它来得不是时候，因为未等游戏正式发售，Imageepoch 就宣告了破产，所《星光幻歌》直到 Imageepoch 倒闭整整一个月后才正式发布。

作为《弧光之源》系列的精神续作，《星光幻歌》是一款回合制的 SRPG，游戏剧情设定在一个歌声被神明所禁止的世界中。一群处于遭受排挤的女巫能够通过被禁止的音乐来控制魔法。当失忆的阿尔托（Alto）的村庄被毁灭女巫希尔达（Destruction Witch Hilda）夷为平地时，他的青梅竹马莉塞特（Lisette）觉醒成为水女巫，用她的歌声保护了阿尔托。然后，两人发现自己的任务是周游世界，说服其他女巫联合起来对抗希尔达。这是一款非常讲究数值的策略游戏，对于那些玩过这类游戏的人来说，这款游戏会很熟悉，尽管它有一个有趣的风险奖励机制，鼓励玩家攻击更高级别的怪物，以获得更多的经验。每个女巫都有一首独特的歌，每首歌都是呈现以欢快的流行乐风格，且每首歌都有着诸如对全体成员进行恢复等不同的效果。



像 Imageepoch 的大部分作品一样，《星光幻歌》是一款后宫游戏。在战斗间隙，阿尔托会与不同的女巫约会，用他温和的赞美来与她们建立羁绊，最终获得额外的战斗技能。游戏的过场动画中经常会出现乳沟、内裤镜头和暗示性的场景，其中有个片段甚至让一根神似生殖器的物体插入女巫的胸膛来激发她的潜能。这是 Imageepoch 最后的努力，这款游戏凉得也跟他们一样快。



《星光幻歌》是 Imageepoch 在倒闭并被 SEGA 和 Atlus 之前的绝唱，游戏本身确实还算不错。

《日本神话大战》（God Wars）

开发商: Kadokawa Games | 发售年份: 2017 | 涉及平台: PS4, PSV, NSW, WIN

《日本神话大战》（God Wars）是一款取材自记载了日本诸多古代神话传说的《古事记》的 SRPG。由于《火焰纹章》(Fire Emblem)和《皇家骑士团》（Tactics Ogre）的出现，这一类型游戏中最具代表性的是中世纪风格的奇幻世界，而本作的故事背景发生在封建时代的日本，登场角色包括了辉夜姬、咲耶姬、金太郎、须佐之男、一寸法师、桃太郎、天照大神、浦岛太郎以及许多来自日本民间神话故事中的神明和人物。

这款游戏风格很像是《最终幻想战略版》，只是做了一些值得注意的调整。每个角色都有三个职业，分别是可以更改的主要职业和次要职业，以及不可更改角色专属固定职业，这位培养角色提供了相当对的灵活度。MP 开始时为零，每次战斗中角色都可以使用冲锋并且强调使用你可以学习的许多技能。游戏还采用了仇恨设置，如果你激怒了敌人，敌人就会瞄准你。

游戏采用的是全 3D 模型，不仅没有 2D 游戏那样的魅力并且给人一种廉价感，不过箕星太朗（Mino Tarou，代表作《爱相随》）的角色美术和竹安佐和記（Sawaki Takeyasu，代表作《鬼泣》）的怪物设计都对经典的日本神话角色进行了一些有趣的诠释。游戏的核心策略机制非常出色，但整体呈现却有些乏味，音乐沉闷，故事也不是特别有趣。如果这款游戏是在 32 位时代发行，它可能会被认为是一款不错的模仿者，但由于这类 SRPG 在 2017 年发行时非常罕见，特别是在多个平台上，它填补了一个空缺已久的红海市场。





《日本神话大战》很像是 SRPG 版的《大神》，但其绝没有后者那样迷人。

《传颂之物》（Utawarerumono）（系列）

开发商: Leaf/AquaPlus/Sting | 发售年份: 2002 | 涉及平台: WIN, PSP, PSV, PS4

《传颂之物》（Utawarerumono）是由成人游戏公司 Leaf（To Heart）面向 Windows 平台开发的游戏三部曲。初代游戏主角是一个叫做哈克奥罗（Hakuoro）的年轻人，他醒来后发现自己身处一个神秘的村庄，而这座村庄所处是一个类似于日本战国时代不过充满了半兽人的世界中。在得知附近的一个领主对他们的压迫后，他帮助领导了一场起义，推翻了领主，然后自己成为了领袖……结果却发现做一个统治者并不那么容易，因为他既要领导他的人民，又要了解他的过去。

就像当时的许多 PC 游戏一样，该系列最初发行是一款带有许多成人过场动画的色情游戏，不过这款游戏有着优秀的角色塑造和叙事手法，更不用说基于日本阿伊努文化的吸引人的艺术风格，给它带来了广泛的吸引力，最终催生了一系列动画以及全年龄向的主机平台版本。公司紧锣密鼓地推出了《真实的假面》（Mask of Truth）和《虚伪的假面》（Mask of Deception）两款续作，它们并没有直接延续故事，至少一开始是这样，但确实紧密相连。初代游戏并没有在国际上发行（但动画有），但这两部续集通过 Atlus 发行了英语版本。系列后续还推出了一款名叫《传颂之物 斩》（Utawarerumono Zan）的动作游戏，该作重制了第三部游戏的部分内容，此外还有一款初代游戏的高清重制版，并于 2020 年发布了英文版。

这个系列实际上更像是一部视觉小说而不是战略游戏——有战术战斗部分，但你会花更多的时间阅读文本而不是玩它。它们也是这类游戏的代表并不太难，但至少它们将战斗呈现得不仅仅是文本。Leaf 的另一款视觉小说和 SRPG 混合作品是《拉提亚之泪》（Tears to Tiara），其中第二款是针对 PS3 进行本地化的，尽管它的口碑不如该系列。





很长一段时间以来，PC 上的视觉小说和文字冒险游戏大多需要成人内容来推销，但在某些情况下，这种作品的会故事非常好，而且相当独特。



《第一人称地下城冒险游戏》

第一人称地下城冒险游戏（First-Person Dungeon Crawlers，也就是所谓的“DRPG”）属于最早一类的角色扮演游戏玩法。早期电脑游戏中会提供线框绘制的迷宫来让玩家冒险和探索，不过玩家只能一格一格地移动，转向也只能九十度九十度地转。而且很多时候还需要在现实中用方格纸为你的冒险小队游戏绘制地图才能保证顺利推图，所以游玩过程之艰辛自不必多说，不过这一过程本身也非常有意义。这一众游戏中最受欢迎的莫过于 Sir-Tech 于 1981 年首次在美国发行的《巫术》（Wizardry），而此类游戏在这一时期的日本也受到了追捧。日本市场中不管是 PC 还是主机平台都诞生了许多类似的游戏，尤其是 Atlus 著名的《真女神转生》（Shin Megami Tensei）便是与之师出同门。

然而，时间到了 90 年代初期，越来越多的日本 RPG 玩家已经习惯了《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）和《最终幻想》（Final Fantasy）这类难度相对更亲民的游戏，而第一人称地下城探险游戏最终变成了硬核玩家的专属。随着 90 年代中期 3D 图形技术的发展，早前游戏中“单元格”式的移动方式开始显得过时，甚至就连《真女神转生》系列也开始逐渐淘汰第一人称地下城，1997 年推出的《灵魂骇客》（Soul Hackers）也就成为了该系列最后一款使用这一技术的游戏。

期间一小撮粉丝将这一游戏理念传承数年，但直到 Atlus 于 2007 年在 NDS 上推出的《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）才让这一游戏玩法真正迎来复兴。这是一款有意追求复古感并融了部分现代元素的 DRPG，而且重点该作中加入了可以在掌机下方屏幕绘制专属地图的功能。这款游戏的

成功也激发了类《巫术》游戏的复兴和《冬宫》（Elminage，这款也有戏也可以被称为《巫术》，只不过是去掉了后缀的序列号）的出现。

这对小型发行商来说也是一个福音——DRPG 的制作成本普遍较低，所以他们能够将游戏资源倾向于具有吸引力的角色美术（通常是可爱或衣着暴露的少女），然后这这些内容套入既定的设计模版中，最后还有基数少但稳定的用户市场兜底。尽管有些人对这一做法表示质疑，但这类游戏中并非所有游戏都是粗制滥造，但你必须清楚自己的喜好。

一般来说，第一人称地下城冒险游戏主要特点为——可自定义的多人小队，且剧情比重不大，更注重于探索和战斗环节。然而情况并非总是如此，毕竟还有一些面向休闲玩家的作品，但有足够的例子证明这种刻板印象是正确的。当然，这类游戏是否要归到日式 RPG 中也存在着争议，毕竟追溯其源头的《巫术》可是一款美国游戏。但这些游戏也进化出了自己独特的美学，因此可以被视为是日式 RPG 下的一个子类型，而除去《魔岩山传说》（Legend of Grimrock）等少数由西方开发的 DRPG 外，现代日式 DRPG 才是这一玩法类型目前的有生力量。

绘制精致的走廊和房间是第一人称地下城冒险游戏的关键元素之一。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《巫术》（系列）

开发商: assorted companies | 发售年份: 1985 | 涉及平台: NES, SNES, PS1, PS2, GB, PSP and more

由安德鲁・C・格林伯格（Andrew C. Greenberg）和罗伯特・伍德海德（Robert Woodhead）开发，Sir-Tech 于 1981 年发行的初代《巫术》是一款早期的电脑角色扮演游戏。然而，对于一款西方游戏来说，它在日本的热度和受欢迎程度可以说是非常高，在那里更是推出一系列相关漫画和动画 OVA。但在《巫术 7》之后，该系列在 90 年代初期逐渐淡出北美市场，直到相隔近十年后的 2001 年才推出了《巫术 8》。然而这并没耽误许多日本发行商和开发商在此间继续自己的开发工作，并以此诞生了许多日本独占的移植版和续作。多年来，各种各样的发行商和开发商为了该系列的版权打的头破血流，这也导致追溯该系列在日本这片土地上的历史传承可能会异常混乱。

《巫术》最初是通过进口的 Apple II 电脑上引入日本的，此时的游戏中会附赠一本日文攻略指南来帮助玩家来理解游戏中的英文文本。至于官方推出的日文版则要等到 1985 年，当时它被 ASCII 发行到了 PC88、PC98、夏普 X1、FM-7 和MZ-2500 等家用电脑平台。然而与当时大多数电子游戏一样，该系列直到 1987 年登陆了 FC 平台才真正被大众熟知。该版本的游戏包装封面都是由奇幻插画师末弥纯（Jun Suemi）负责绘制，全新的配乐则是由日本钢琴家羽田健太郎（Kentarou Haneda）创作，由于他的参与赋予了游戏配乐一种古典乐分各个，并且足以与《勇者斗恶龙》系列中椙山浩一（Koichi Sugiyama）的作曲一争高下。为了协助从 PASCAL 移植游戏，他们特意搬来南梦宫旗下游戏《迷宫塔》（The Tower of Druaga）和《铁板阵》（Xevious）的程序员远藤雅伸（Masanobu Endou）做救兵。该系列之后继续在 FC 主机（以及像是 MSX2 这样的家用电脑）上一路高歌猛进，直到第三部游戏换到了诸如 PCE 和 SFC 这样机能更强大的主机上。许多后来的作品也被移植到 PlayStation 和世嘉土星上，其中一些游戏还内置了对于英文文本的支持，该版本的游戏成为了英语玩家游玩的最佳选择。《巫术 7》后来也被移植到了日本的 32 位机平台上。



日本最初《巫术》系列原创游戏是 GB 掌机上的《巫术外传》（Wizardry Gaiden）系列，并且该作也是由 ASCII 发行的。该作大体框架是基于《巫术 5》制作的，但游戏场景是全新的。前三款游戏《受难的女王》（Suffering of the Queen）、《古代霸王的诅咒》（Curse of the Ancient Emperor）以及《黑暗经文》（Scripture of the Dark）都是发售在 GB 掌机上，而第四作《恶魔之心的脉动》（Throb of the Demon's Heart）则发售于 SFC 平台。当该系列登陆 PlayStation 主机时，游戏的标题改为了《巫术 Dimguil》（Wizardry Dimguil），不过该作本身是《巫术外传》系列的第五部作品。2005 年左右，同一团队的一些成员成立了 59 Studio 工作室并开发了另外两款《巫术外传》的游戏——《巫术外传：战斗监狱》（Prisoners of the Battles）以及《第五试炼》（Five Ordeals），这两部作品分别面向 Windows、PlayStation 2 和智能手机发行。它们还支持玩家自定义场景。



大多数日本类《巫术》游戏在此刻走到了尽头，但 **Atlus** 为 **PlayStation 2** 发行的《武神：巫术外传》（**Tale of the Forsaken Land**，又译：《巫术：被遗忘的土地传说》）却走向了海外市场。





《巫术》在日本非常受欢迎，它被改编成动漫，还有几本游戏书和小说。



接下来的还有 Starfish 发行的《巫师帝国》（Wizardry Empire，又译《辟邪除妖》）系列，系列最初登陆的 GBC 掌机，并且风格更接近与早期的《巫术》系列。当然该系列来到 PlayStation 平台时，开发者开始使用更新的规则集，并让游戏变得更像是《巫术外传》。PlayStation 上几作的副标题为《远古的公主》（Princess of the Ancient）、《公主的遗产》（Legacy of the Princess）以及《霸王的系谱》（Ancestry of the Emperor），之后他们在 NDS 上推出了《巫术之星：绯色之封印》（Wizardry Asterisk）后，开发团队决定弃用“巫术”的名称，并创造了自家的衍生游戏《冬宫》（Elminage）。

2000 年，KSS 在 Windows 平台上推出了《巫术年鉴》（Wizardry Chronicle），在该作中一些种族和角色职业发生了变化，但除此之外与早期游戏并无太大不同。《巫术 召唤师》（Wizardry Summoner）是另外一款最初于 2001 年发行在 GBA 掌机上的衍生游戏。本作中加入了一个全新的召唤师职业，可以让角色捕获和召唤怪物，这点也反映了当时由《宝可梦》引领的怪物收集类玩法的热潮。该作随后又于 2005 在 PS2 上推出了重制版。

随后，Atlus 在 PS2 上推出了两作《巫术新生.武神》（Busin: Wizardry Alternative）系列游戏。这两款游戏采用了完全 3D 化的游戏场景，使它们比当时的其他《巫术》游戏感觉更现代，尽管它们的预算仍然相当低。它们也更侧重于叙述，因为当你可以创造主角团时，游戏会为你的团队成员注入预设的个性并融入故事中。该系列由《女神转生》（Megami Tensei）系列的制作人冈田耕始制作，怪物形象则由漫画家寺田克也设计。初代游戏的英文版的标题则是《巫术：被遗忘的大地传说》（Wizardry: Tale of The forgotten Land）。

下一个系列是由 Michaelsoft 开发的《巫术 Xth》（Wizardry Xth）。该系列游戏背景设定在动漫风的校园当中，而学生们需要在虚拟现实环境中进入地下城冒险。《巫术 Xth：前线学院》（Academy of Frontier）和《无限学徒》（Unlimited Students）都是面向 PS2 发行的。其中第二款游戏后来由 Zerodiv 重新制作并移植到 PSP 上，并由 Atlus 以《年级勇者》（Class of Heroes）作为副标题在全球发行。这款游戏随后衍生出了自己的子系列，而最初制作人是由曾在 Starfish 开发过《巫术帝国》（Wizardry Empire）的安宅元（Motoya Ataka）。他最终离开了团队，并与 Team Muramasa 组成了新的开发团队 Experience。

2006 年《巫术》这一 IP 被 Aeria IPM 收购，这就是为什么后来的许多衍生作品都没有使用“Wizardry”这个名字。作为“巫术复兴”（Wizardry Renaissance）项目的一部分，他们还面向 HD 平台推出了自家的游戏系列，并且由其子公司 Acquire 负责发行，其中就包括 Zerodiv 的《巫术：囚魂之街道》（Prisoners of the Lost City）会和由 XSeed 负责发行的《巫术：被囚之魂的迷宫》（Labyrinth of Lost Souls）。这些游戏在使用了全新画面技术的同时，保留了《巫术》系列的经典风格。

他们之后还和 Suzak 和 Genterprise 合作为 NDS 设计了《巫术：生命之楔》（Pledge of Life）和《巫术：忘却的遗产》（Boukyaku no Isan）。此后还在 2011 年推出了一款名为《巫术 OL》的免费 MMORPG，由 Headlock 开发，Game Pot 维护。英文版的索尼服务器在 2014 年关闭，而日文版则延续到了 2016 年。





《巫术：被囚之魂的迷宫》是由日本在国际上发行的一款《巫术》游戏。



《魔导物语》（Madou Monogatari）（系列）

开发商: Compile | 发售年份: 1990 | 涉及平台: MSX2, PC88, PC98, WIN, MD, SFC, SAT and more

《魔导物语》（Madou Monogatari）是开发商（同时也是发行商）Compile 旗下的主要 RPG 产品系列。作为一款面向日本电脑平台且整体难度颇低的第一人称地下城冒险游戏，游戏的核心角色是小魔女艾莉（Arle）以及她的搭档“小红宝”（Carbuncle），但它也包括了其他各种可爱和有趣的角色。虽然当时 PC 用户以及非常熟悉这些角色了，但直到他们加入到同公司出品的休闲益智游戏《噗呦噗呦》（Puyo Puyo）时，这些角色才被更广泛的用户所熟知，以至于大多数玩家都是从这款游戏中认识得他们，而不是他们原来所属的 RPG 系列。该系列最初是由制作人米光一成（Kazunari Yonemitsu）构思的，不过他在制作完初代游戏后便离开了 Compile 转投 Sting。

这件事对于这款被收录进 MSX2 磁盘杂志《DiskStation》发行的小品级游戏及其续作来说可谓是开了一个不吉利的坏头。续作《魔导物语 2》（Madou Monogatari Episode II: Carbuncle）讲述了小魔女艾莉被困在迷宫中，遭到剑客谢佐（Schezo）追杀的故事。这款游戏非常受欢迎，所以 Compile 将游戏内容完善至可作为零售版发售，并在 MSX2 和 PC98 上以《魔导物语 1-2-3》（Madou Monogatari 1-2-3）的形式发售。该版本中收录了三款游戏——第一款游戏中故事聚焦于幼儿园时期的艾莉，她正在接受从基础魔法学校毕业的最后考试；第二个故事是重制的《DiskStation》发行的原版游戏在游戏中，她遇到了快乐的小红宝和他的前主人黑暗王子撒旦（Satan，哪怕是以反派作为标准他都是一个相当有趣的角色）；第三个故事中艾莉将要对抗一名叫露露（Rulue）的武术家以及她手下的牛头人仆从。他们紧接着又推出了以艾莉、露露和谢佐作为主角的续作《魔导物语 A.R.S》(Madou Monogatari A-R-S)，。值得一提的是本作中登场的主要敌人之一是



类似《勇者斗恶龙》中史莱姆的“噗呦”（Puyo，没错，就是后来益智游戏《噗呦噗呦》系列中担当砖块的小家伙）。虽然游戏氛围很高兴，但这些游戏并不适合小孩子玩，因为游戏中偶尔会出现一些恐怖且与可爱的角色形成鲜明对比的血腥画面，尤其是第一部的结尾，艾莉的同学似乎都被溶解了。

这些普遍都是些难度非常简单的地下城冒险游戏，，你只能控制一个角色，并且回合制遭遇战中敌我双方是一对一战斗的，战斗使用“模糊参数”系统，即HP和MP不是以数字形式显示，而是从图像肖像中推断出来的。当阿尔受到伤害时，她变得更加悲伤;随着她经验的增长，界面周围的宝石会亮起来。加入你的家用计算机支持音频输出的话，游戏中大多数魔法攻击(和其他动作)都伴随着数字化的语音，但除了像 MSX2 这样的 8 位计算机音质效果能给人留下深刻印象外，当时大多数家用电脑发声十分刺耳。这款游戏通常很容易上手，甚至还有自动地图功能——换句话说，加上可爱的角色设计和有趣的对话，它们更适合休闲玩家，而不是硬核的《巫术》粉丝。



MD 版《魔导物语》是原版游戏中最吸引人的版本，尽管它只讲述了小魔女艾莉的冒险故事的冰山一角。

随着《噗呦噗呦》于 1991 年在日本街机中迅速走红，原版 PC 游戏被移植到其他平台。初代游戏被移植到了 MD 和 PCE 主机上，而原版三部曲（外加《A-R-S》中“艾莉”那章）则整个被移植到了 Game Gear 掌机上。然而这些游戏中并不是直接的移植，它们通常会重塑故事或结构。从最初的游戏中衍生出来的各种故事也在 Windows 上发布了。

然而，第一人称地下城冒险游戏在 90 年代早期已经过时了，所以后来的《魔导物语》 RPG 系列采用了其他玩法结构。打头阵的是《魔导物语：大幼稚园儿》（Madou Monogatari: Hanamaru Daiyouchienji，就是字面意义上的幼儿园，而所谓的“Hanamaru”实际上就是奖励表现好的小朋友的小红花）。作为初代游戏中艾莉接受测验故事的前传，这款游戏弃用第一人称视角，将战斗场景改为横向卷轴视角，使其更像《噗呦噗呦》中角色对抗环节。游戏不管是极其简单的难度和清新可爱的画风，使其更像是一款面向小孩子制作的游戏，而这也表面了该系列日后的主要发展方向。

紧随其后的是同时登陆了世嘉土星和 PlayStation 主机的《火热火热！对噗呦噗呦地下城》（Waku Waku Puyo Puyo Dungeon）。这是一款类似于 Chunsoft 《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列的“Rogue-like”游戏，游戏主角则是来自《魔导物语》中的角色。另一款面向世嘉土星主机的游戏名为《新魔导物语》（Madou Monogatari）。这是一款与先前作品没有直接联系的系列重启之作，该作在传统的 JRPG 模式下，同时继承了 SFC 游戏的一些元素，尽管本作艾莉从小孩子摇身一变成了少女。游戏地图采用等距视角呈现，而战斗场景是从侧面视角呈现的。然而，它删除了“模糊参数”的设定，因此角色有了常见的 RPG数字 HP 和 MP 值。游戏 2D 像素的画面效果非常出色，不过就整体而言这款 RPG 最最终泯为众人。不过可以理解，毕竟 Compile 在开发过程中遇到了财政困难，所以在某些方面由明显的赶工痕迹。

在 Compile 破产后，世嘉购买了其旗下的某些资产，包括艾莉和“小红宝”等 IP 角色，以及“噗呦”的这一形象。与此同时，Compile 剩下的资产则由重组后的继承者 Compile Heart 接手。2013年，他们以《圣魔导物语》（Sei Madou Monogatari）的名义重启该系列，不过由于世嘉买下了许多原版角色的版权，所以游戏主角团迎来了大换血，不过大部分都是些神似原版但为了规避版权的不同角色，所以这也是至《火热火热！对噗呦噗呦地下城》后另外一款玩法要有别于早期游戏的续作。这是该系列中唯一一部在国际上发行的作品，英文版的标题也改为了《圣魔导物语：伟大的咖喱之神的诅咒》（Sorcery Saga: Curse of the Great Curry God）。

尽管《魔导物语》正传都没有正式发行英文版本，但即使没有多少日语知识，原版游戏也相对容易玩，有趣的角色、有趣的对话和一般的搞笑元素，只要玩过《噗呦噗呦 VS 俄罗斯方块》（Puyo Puyo Tetris）等系列推出过英文版的游戏都可以轻松理解。



《噗呦噗呦》的成功让 **Compile** 着手开发《魔导物语》的续作，尽管他们从未找到正确的开发道路。图中为游戏的世嘉土星主机版。









从左上顺时针方向依次为——**MSX2** 上的《魔导物语 第二章》（**Madou Monogatari Episode II**），街机游戏《噗呦噗呦》，世嘉土星上的《魔导物语》，**SFC** 上的《魔导物语：大幼稚园儿》。



《深渊地牢》（Deep Dungeon）（系列）

开发商: HummingBirdSoft | 发售年份: 1986 | 涉及平台: FDS, MSX, FC

HummingBirdSoft 是一家在 80 年代早期专攻文字冒险游戏的公司，之后通过《深渊地牢》（Deep Dungeon）开启了他们的主机之旅。该系列灵感基本来源自《巫术》系列，只不过经过了简化之后，让 FC 平台的儿童用户也能游玩，而且该作也是该类型中首款登陆 8 位机的游戏，甚至要遭遇《女神转生》（Megami Tensei）。

初代游戏的副标题为《魔窟战记》（Madou Senki），在游戏中玩家要控制一名英雄潜入探索城镇的地下监牢；这个地牢中充满了怪物，并且他们绑架了一位公主。一名叫罗尔（Ruu）的战士进去之后便再也没回来，所以你必须紧随他的脚步前进。当你在迷宫中进一步探索时，你会发现罗尔实际上才是你最后的敌人。地牢的每一层都有自己的配色方案和(相当恼人的)音乐，给人一种幽深且令人毛骨悚然的地下巢穴的感觉。游戏的大部分内容都很简单——没有角色创建环节，你只能控制一个角色，每次只能对抗一个怪物。

游戏也没有魔法，只有你从商店购买的道具。超高的遇敌率和令人汗颜的命中率让战斗体验非常糟糕，而游戏也有不少 BUG。在副标题为《英雄之章》（Yuushi no Monshou）的续作中表示前作结尾后，死去的罗尔已经复活，所以初代游戏主角的后代必须要和他做个了断。这两款游戏结构非常想爱你是，不过后者中平衡性得到了调整，所以玩起来也就没那么劝退了。本作中由两座可以探索的高塔以及隐藏着更强大敌人的地下区域构成。这两款游戏后来都被移植到了 MSX 上，续作将城镇探索改为俯视视角。

第三款游戏《英雄的征程》（Yuushi e no Tabi）后来被移植到了 FC 磁碟机上，并且扩大了游戏地图，加入了多个城镇和地下城。本作中加入了简单的角色创建环节以及魔法系统，并给支持玩家创建最多由三种不同职业构成的四人小队。第四款游戏也是系列最后一作的《暗之魔导士》（Kuro no Youjutsushi）又删除了角色创建系统，取而代之的是一些预设的团队成员，他们会在途中加入你的队伍。然而，本作中还加入了其他的设计，你可以召唤怪物暂时为你战斗，再加上实实在在的支线任务，让你可以一直玩下去。不过该版本是由 Asmik 而非 DOG 或 Square 发行的。



到了 1990 年，大多数 RPG 玩家比起第一人称地下城冒险游戏变得更倾向于《勇者斗恶龙》这类的游戏，而对于硬核玩家来说，此时已经有了《女神转生 2》和《巫术》正统游戏的移植版。相较这些游戏，《深渊地牢》并没有提供任何独特的内容。HummingBirdSoft 这家公司也没维持多长时间。但 Square 之后很多游戏中都有对于《深渊地牢》的致敬元素，它既是《最终幻想战略版》（Final Fantasy Tactics）中拥有最强敌人和最佳道具的可选地点的名称，也是 MMORPG《最终幻想 14》中随机生成的地下城的名称。



《深渊地牢》的前两款游戏是由 DOG 发行的，这是 Square 专门用于开发 FC 磁碟机游戏的团队。

《光明与黑暗》（Shining in the Darkness）

开发商: SEGA | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GEN

桑伍德（Thornwood）王国的公主杰莎（Princess Jessa）被邪恶的巫师达克索尔（Dark Sol）所绑架，并被其关押至迷宫的最深处。而游戏中男主角不仅要拯救她，还要找出失踪父亲的下落。

作为 MD 主机上的早期 RPG，《光明与黑暗》（Shining in the Darkness）是一款面向新玩家的游戏。与《巫术》等经典地下城冒险游戏相比，该作去掉了自定义角色环节，只提供了三名预设的角色——主角、精灵法师帕雅（Pyra）以及牧师米罗（Milo），如果你被打败了，你会被送回城镇，保持你的经验和物品，但就像《勇者斗恶龙》那样扣除身上一半的金币。但不要因为这款游戏的亲民改动就认为游戏的难度会很简单，因为它仍然需要仔细的绘制地图和大量的刷任务才能打通它的九层地下城。

这是 SEGA CD4 小组（也就是后来独立出来成立 Camelot 的 Sonic!Software）的第一款游戏。游戏整体洋溢着一种友好的童话书质感，展现了令人印象深刻的场景设计，其中包括通过全景图像探索的城镇，在那里你可以选择访问旅店休息并与各种人交谈，检查炼金术和盔甲商店购买东西，



或访问神殿以检查你的XP并保存你的游戏。

该作不管是画面还是 UI 设计都有着许多独特之处，比如通过点头或摇头来表示是与否，而且这些设计都被延续到了世嘉后续的游戏当中，就比如 SRPG《光明力量》（Shining Force）和《黄金太阳》（Golden Sun）。然而，对于经验丰富的玩家来说，这可能有点太简单了。



在早期的 16 位游戏时代，世嘉更热衷于迎合西方 RPG 玩家，这也是为什么像《光明与黑暗》这样的游戏能够本土化的原因。

《光明圣柜》（Shining the Holy Ark）

开发商: SEGA | 发售年份: 1996 | 涉及平台: SAT

“光明”系列在相继推出了备受好评的 SRPG 《光明力量》（Shining Force）和 ARPG《光明智慧》（Shining Wisdom）系列之后，又以《光明圣柜》（Shining the Holy Ark）回归了第一人称地下城冒险游戏模式。游戏中你要控制一群雇佣兵，他们将被迫卷入到一场对抗邪恶灵魂的战争，这些邪恶灵魂试图复活一个古老的王国。而整个游戏的故事也与 1997 年世嘉土星主机上的《光明力量 3》有着一定的联系。

这是一款比《光明与黑暗》更加充实的游戏，提供了更长，更复杂，更多样化的地下城(以及帮助导航的自动地图)，共有8个可玩角色，以及一个职业提升系统。战斗基本上是一样的，但你可以在战斗前召唤各种小精灵;这些可以让你先发制人。难度不需要太多的刷任务，但仍然具有挑战性，同时对于那些即便不是《巫术》爱好者的玩家来说仍然是可以接受的。

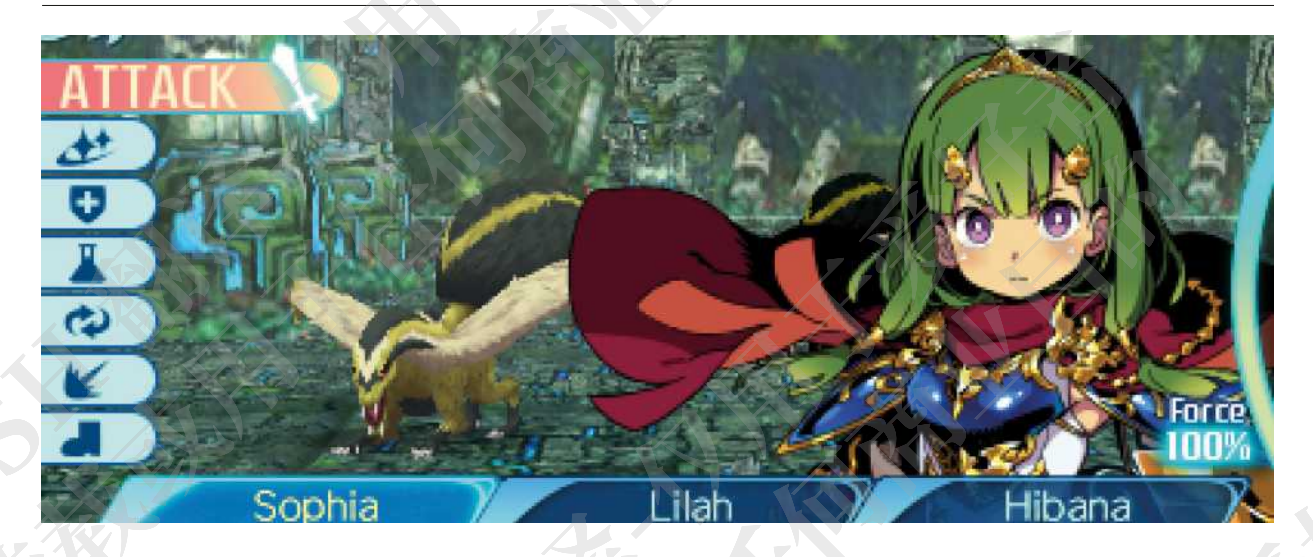
全屏的 3D 地下城和流畅的画面滚动效果令人印象深刻。视角总是从主角的视角出发，所以当他攻击时，镜头会向前跳跃，他的同伴会从侧面跳



入战斗，然后攻击敌人。CG 渲染的角色数位图糊成一团，看起来有点过时，但战斗场景却充满活力，相比之下，许多其他第一人称地下城冒险游戏，尤其是像 Atlus 旗下的《恶魔召唤师》（Devil Summoner）这样的游戏，哪怕机制不那么复杂，也显得很无聊。将这一切与樱庭统的梦幻配乐以及其他“光明”系列游戏中迷人童话世界的稍微黑暗版本结合在一起，这是一款主机上更好的地下城冒险游戏。



1996 年的第一人称地下城冒险游戏已经过时了，但《光明圣柜》却依然有趣且华丽。



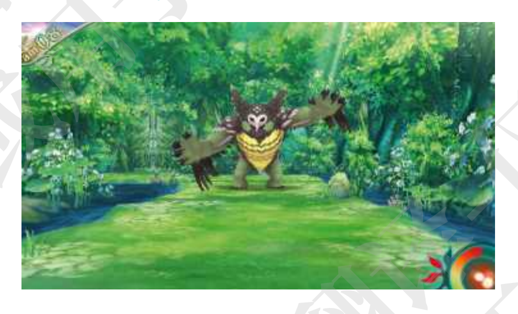
《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）（系列）

开发商: Atlus/Lancarse | 发售年份: 2007 | 涉及平台: DS, 3DS

第一人称地下城冒险游戏作为 80 年代诞生的第一批 RPG 游戏类型之一，其影响力和受欢迎度在 90 年代开始逐渐减弱，并在千禧年后几乎销声匿迹，甚至就连《真女神转生》（Shin Megami Tensei）自 PS2 时代开始就已经完全抛弃了这类设计，而《巫术》（Wizardry）系列及相关衍生游戏的目标用户也变成了正在日益减少的小众群体。但在 2007 年 Atlus 在 NDS 掌机上推出的《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）系列，几乎凭借着一己之力给该类型重获生机，为新世代玩家带来了这一古早游戏类型的全新形态。创造了该系列首作的制作人新纳一哉（Kazuya Niinou）曾经执掌过 Atlus 旗下的手术模拟类《超执刀》（Trauma Center）系列，不过他很早就离开公司加入了 RPG 开发商 Imageepoch。

诸多因素成就了《世界树迷宫》的成功。首先《巫术》类游戏作为一种来源自美国的舶来品，当时其下大多数游戏都倾向于使用欧美奇幻风格的美术风格。而《世界树迷宫》反其道而为之启用了漫画家日向悠二（Yuji Himukai）为游戏绘制日式漫画风格的角色立绘。角色形象风格迥异且数量众多，不管是男性与女性的区别，更是有英俊硬朗和超级可爱的角色来扮演传统 RPG 中更常见的角色职业。

它还通过把你置于各种色彩缤纷的环境中，将你从枯燥的地下城冒险中解放出来。地图设计依旧是采用传统的网格式结构，但风格鲜明的场景与之前同类型游戏中阴暗的洞窟形成了鲜明对比。在日本，这个系列被称为《世界樹の迷宮》，其中的“世界樹”指的是北欧神话中的世界之树“伊格德拉修”（Yggdrasil）。但由于 Atlus 同一时期在 GBA 上发行了一款名为《圣剑同盟》（Yggdra Union）的游戏，所以本作的英文标题只能避嫌，也就有了以初代游戏中小镇名称延展而来的《Etrian Odyssey》。游戏英文名称的改变只能说是很不走运，毕竟它没有表现出每代游戏中树海那种广阔且郁郁葱葱的感觉。



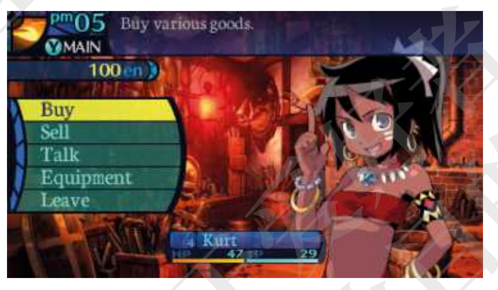


Atlus 抓住了这一机会通过《世界树迷宫》复活了这一老派的游戏类型。

该系列也是专门为 NDS 的双屏设计而开发的。老派地下城冒险游戏的一大特色在于人工绘制游戏的地图，而这一环节基本需要用到网格纸。很不凑巧，这一繁琐的操作并不适合掌机游戏。所以考虑到这一点的《世界树迷宫》转而将游戏地图设置在下方的屏幕中，让玩家能够通过触摸板亲自绘制地图。虽然游戏会自动记录玩家走过的地图，但你也可以自己为地图标记上墙、门、宝藏和其他重要元素。一步一步地绘制进度图确实会让你感到些许兴奋和满足，不过如果你不想处理它，后续作品中还提供了自动记录功能。

在每次冒险开始时，你会来到一个城镇，根据各种职业创建你的角色，然后与当地公会会面以获得一些任务。小镇作为一个基地，你可以在这里休息，买卖装备，并在领取探索迷宫时可以捎带手完成的支线任务。虽然每代的迷宫存在着细微的差异，但大都是一个完整的大迷宫，然后按照每四层为一个主题划分为不同的区域。当你每征服一个区域再次返回需要重头走一遍，不过你也可以在游戏中解锁各楼层间的传送通道来实现新旧区域间的快速往返。







《世界树迷宫 X》可以被认为是该系列之前职业和地下城的“最佳”合集，并且是一个很好的切入点，尽管从技术上讲它是最后一款游戏(至少是到目前为止)。

游戏战斗系统是非常典型的回合制战斗，但得益于大量的角色职业和游戏技巧，这款游戏所能挖掘的深度可谓是相当惊人。除了常见的战士、法师和治疗者类型的角色职业外，游戏还强调了各种强化和减效、防御技能和附加攻击等要素，这些战斗技能有的可以封印敌人发动招式的身体部位以此阻止对方释放对应攻击。升级后，你还会获得一定数量的SP，用于升级各种属性或技能。所以这款游戏在角色培养上有着非凡的自由度。

就像许多早期 RPG 一样，你在游戏中创建的角色就是你的化身，所以这类游戏的故事性一般不会太强。这并不是说游戏中没有情节，因为你会在一定的时间间隔内遇到各种各样的 NPC，他们都有自己的理由去探索迷宫，但这类角色的数量和登场次数都相当少。另外《世界树迷宫》中设计了一种名叫“区域强敌”（FOEs，即 Formido Oppugnatura Exsequens）的独特敌人。虽然游戏中大多数遇敌都是随机的，但当你在迷宫中探索时，你能切实地看到这些强到难以置信的“区域强敌”在当前区域内游荡。这类敌人中大多数都有一套专属的行动模式，其中一部分会按预设轨迹移动，有些只要看到你就会对你进行穷追猛赶。大多数情况下，至少是在前期你绝对不会像碰到这些几乎无法匹敌的怪物。而这一时期与之相应的挑战便是找到一种避免被对方抓到的方案。然后，当你变得更强大的时候，你可以重新审视他们，然后反过来将其赶紧杀绝。

如果不算 Atlus 自家的《女神异闻录 Q》（Persona Q）和《真女神转生：奇妙之旅》（Shin Megami Tensei: Strange Journey）等类似游戏以及《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列的两款衍生游戏，还有世嘉开发的精神续作《第七龙神》（7th Dragon）的话，《世界树迷宫》系列总共才推出过 8 款游戏。该系列从 NDS 的三部曲开始便使用了 3D 建模的地下城，而其他内容则呈现为 2D 的静态立绘。古代佑三（Yuzo Koshiro）的配乐为本作赋予了复古游戏的氛围，FM-synth 音乐的效果和 PC88 的音频调节器几乎一模一样，和那个时代的同类型游戏非常相似。

四代和五代来到了 3DS 掌机平台，不仅画面全方位升级，登场敌人也全都换成了 3D 建模形象并且画面也更清晰了。音乐已经用现场乐器重新制作，所有声音都很华丽，不过有一代还是采用了 FM 音轨。《世界树迷宫 4》打破了前作的既定游戏模式，给玩家提供了一个可以乘坐飞艇探索的大地图（实际上更像是一个巨大的第三人称迷宫），其上遍布了许多小体量的地下城，而不是一整个立体大迷宫。《世界树迷宫 5》回归了单一的大地下城设定，但加入了各种各样的新种族（包括兔人和黑暗精灵）。

在四代和五代之间还推出了两款冠以《新世界树迷宫》之名的衍生作品。这两款游戏是 NDS 上最初两作游戏的重制版，每一款游戏都为那些喜欢更强大叙事的玩家提供了全新的故事模式。为了吸引更广泛的用户，这些游戏还引入了各种改善体验的改动，从而降低了游戏的难度。

系列最后一作《世界树迷宫 X》（Etrian Odyssey Nexus）是一款带有纪念性质，收录了系列几乎所有游戏(除了第五款游戏)的职业和地下城选择，外加一个全新故事的游戏。因此本作的游戏体量极大。这一系列游戏都是千篇一律的，因为它们几乎是每年发行一次，所以玩家很容易对它们感到厌倦，所以这款带有“总集篇”性质的系列最佳游戏是一个非常的入坑选择。





《冬宫》（Elminage）（系列）

开发商: Starfish | 发售年份: 2008 | 涉及平台: PS2, PSP, DS, WIN, 3DS

与《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）一样，《冬宫》（Elminage）也是 21 世纪日本第一人称地下城冒险游戏复兴的先驱。系列前两作由制作人小宫山大介（Daisuke Komiyama）监制，Starfish 负责发行，该系列都是典型的类《巫术》风格的游戏，但有着独特的设定以及无与伦比的自定义空间。

初代游戏《冬宫：暗之巫女与众生的戒指》（Elminage: priest of Darkness and The Ring of The Gods）并没有引入任何特别突出的新玩法元素，但却以其多样化且插图精美的怪物和道具而闻名。然而，最初的 PS2 版本受到加载时间过长以及其他问题的困扰。2008 年 11 月在 NDS 上推出的再发行版消除了这些问题，并极大地改善了平衡性。这次再发行堪称 Starfish 的奇迹，给这个系列续了一口命。这款游戏后来以《冬宫 起源》（Elminage Original）的名义在 PSP 和 Windows 上再次发行，并且添加了英文翻译和更高分辨率的图像。

紧接着第二年他们在 PSP 上推出了续作《冬宫 2：双生女神和命运的大地地》（Elminage II: Sousei no Megami to Unmei no Daichi），该作中加入了婚姻系统，允许团队成员和签约的怪物创造孩子，他们可以继承其他方式无法获得的技能。头像上传功能允许玩家使用自己上传的肖像自定义团队角色头像。2010 年发行的 NDS 版本中，新增了许多怪物、道具、事件以及额外的道具图标。

《冬宫 3：黑暗使徒和太阳宫殿》（Elminage III: Ankoku no Shito to Taiyou no Kyuuden）于 2011 年继续登陆了 PSP 掌机平台，新作中添加了昼夜循环和气象周期系统，这一设计对游戏玩法产生了实质性的影响，不管是迷宫的难度、法术威力乃至生成的怪物都会受此影响。游戏还引入了额外的图形和自定义 BGM 加载;再加上地下城共享功能——游戏可以生成一个随机的地下城供玩家命名并插入他们的队伍作为 BOSS 战。该作于 2017 年推出了 3DS 版，其中进行了平衡性的调整和一些全新的任务事件。

2012 年，Starfish 在 PSP 上发行了《冬宫》系列的两款衍生作品——《冬宫 哥特版》（Elminage: Gothic）和《冬宫异闻：天御柱命》（Elminage Ibun: Ame no Mihashira）保留了与早期游戏相同的基本玩法和自定义设置，但拥有更黑暗的“哥特式”故事和背景。战斗难度和地下城复杂性得到了增加，团灭也自然更有可能成为常态。地图自动更新这一在前作中免费的功能，在本作中成为了一种消耗品。在这样一款背包容量非常有限的游戏中，地图反倒会积攒有价值的装备或治疗道具的空间。这款游戏后来被移植到 3DS 和 Windows 上并加入了英文版和更高分辨率的画面。

《冬宫异闻：天御柱命》则脱离了系列原有的游戏模式，采用了一种更讨好休闲玩家的游戏风格以及日漫风的美术。本作对于故事有着相较于前作更细致的描写，故事本身也是围绕着发生在现代日本高中的一系列神秘事件展开。游戏放弃角色创建系统改为了预设的主角团小队。战斗非常简单，导致许多玩家称其为无聊的初学者游戏。玩家可以捕获在战斗中遇到的妖怪，然后打造出一支独特的队伍。然而这种妖怪既没有培养空间有没有合成等玩法设计，弱到甚至无法胜任战斗，只能说相当鸡肋。这款游戏后来在 2014 年被移植到 3DS 上，添加了一些事件和一些优化，但这些改变又导致了新的问题产生，让玩家倍感无奈。



《冬宫》系列的目标用户显然是经典的类《巫术》游戏粉丝，所以它的美术风格避开了大多数其他现代 DRPG 中常见的日漫风格。而为了吸引更多玩家的系列最后一作也就成了唯一的例外。



《黑暗尖塔》（The Dark Spire）

开发商: Success | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

就像《冬宫》（Elminage）系列一样，Success 的《黑暗尖塔》（The Dark Spire）也是一款面向老派类《巫术》游戏粉丝的游戏。根据游戏标题不难看出，比起几个色彩鲜艳的地下城，本作只有一座 8 层高外加新手区和地下区域的巨大高塔。然而游戏中每层迷宫都遍布着强敌，玩家则需要大量的探索和大量的刷任务才能组建一支足够强大的队伍。一开始能选择的职业只有四种——战士、盗贼、法师和牧师，之后会有武士、游侠、圣骑士、巫师和德鲁伊等更高级的职业。，你还可以设置他们的种族(人类、矮人、精灵和半人)和阵营。该作也是为数不多的在游戏中加入《龙与地下城》高级规则中护甲等级值以及“零级命中值”（THACO）设定的现代地下城冒险游戏之一。这一规则决定了成功命中的概率，数值越低，命中并造成伤害的几率越高；这可能导致战斗中一方(或双方)可能花费数个回合进行攻击，但却没有对战局造成任何影响。游戏唯一对于现代玩家的怜悯就是在 NDS 的下方屏幕中加入了自动更新的地图，但也只是显示迷宫的布局而不是玩家队伍所处的位置。而且迷宫中设立的谜题也可能非常晦涩难懂。

它确实有一种不可思议的时尚感。《黑暗尖塔》的开发者显然更喜欢于西方奇幻游戏的画风而不是日漫，但同时也赋予了游戏独特的视觉效果。迷宫的走廊以黑色和绿色、橙色或红色等单一亮色作为主要色彩基调进行搭配。敌人没有行动动画，只是像 TRPG 规则手册中的图鉴那样，以静态插图的形式呈现。与此相伴的是令人难以置信的配乐——作曲荒川建一（Kenichi Arakawa）在游戏音乐领域虽然名不见经传，但他确实为本作交付了一个令人难以置信的答卷，他将扭曲的吉他乐和唱诗班风格相结合极大地丰富了探索式和地下城的主题

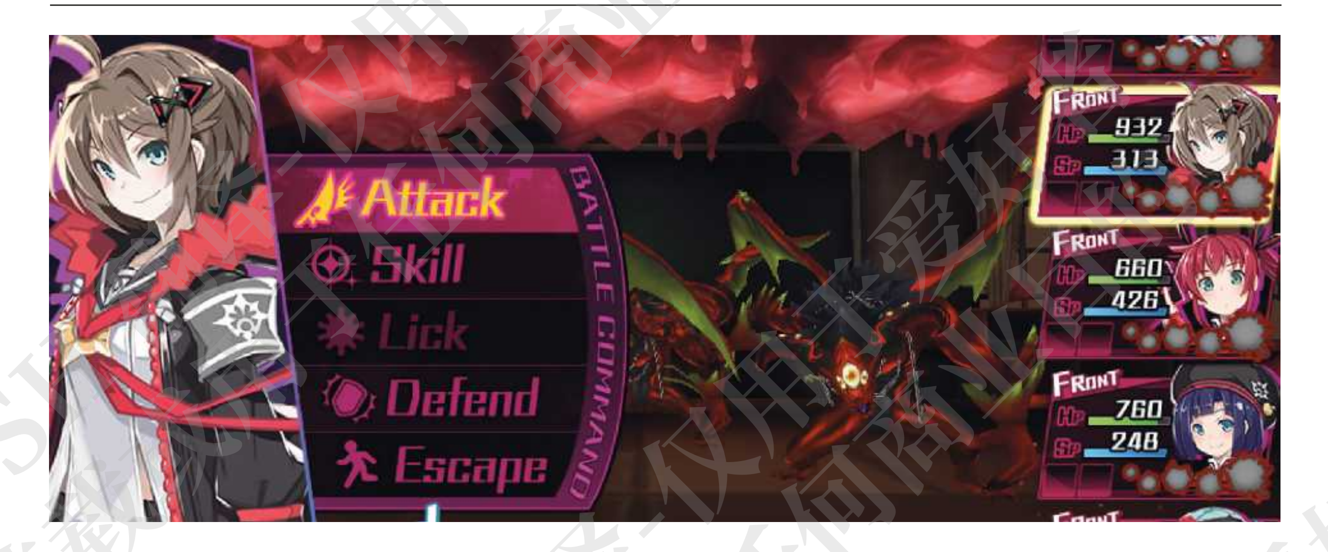


曲。此外游戏还提供了一个经典模式，可以将游戏画面改为像最初 Apple II 上《巫术》系列那样的极简线框风格，在让敌人立绘变成小比例像素图之外，还能把游戏的音乐改为 NES 风格。这款游戏中也有着许多对于其他经典 RPG 和奇幻作品（甚至包括《巨蟒与圣杯》）的致敬，可惜在本都话过程中丢失了部分韵味（例如游戏中有一组密码应该是源自早期《巫术》中经典的命令短语“TREBOR SUX”）。

通过《世界树迷宫》接触到 3D 地下城冒险游戏的玩家可能会发现，《黑暗尖塔》确实是为那些想要重温 80 年代游戏的硬核玩家准备的，不过本作的游戏美术让这款游戏仍然值得一试。与《冬宫》系列不同的是，本作从未推出过任何续作，也没吸引到多少的粉丝，不过它在 Atlus 的帮助下成功登陆北美市场，并填补了《世界树迷宫》续作推出前这一游戏类型的市场。



《黑暗尖塔》独特的视觉风格——明亮的色彩与黑暗形成对比——使它成为一款前无古人后无来者的第一人称地下城冒险游戏。



《神狱塔》（Mary Skelter）（系列）

开发商: Compile Heart | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PSV, WIN, NSW, PS4

Compile Heart 在开始涉足第一人称地下城冒险游戏领域之后，推出了诸如《限界凸记》（Moe Chronicle）和《死在迷宫的地下》（MeiQ: Labyrinth of Death）等以充满了各种可爱的动漫少女和打插边球内容的作品。不过他们的《神狱塔》（Mary Skelter）系列更具野心。故事发生在半架空的日本都市背景中，游戏舞台所在的城市被一座名为"神狱塔"的巨大监牢所吞噬，处于监狱中的市民们都遭到了来自被称作"魔神"的怪物的折磨。本作主角团的大多数角色都是来自各种公共领域出版物和童话故事中的少女，其中既有西方的故事也有东方的故事。核心女主角爱丽丝便是出自刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll）所著的《爱丽丝梦游仙境》，而其他角色还包括了小红帽，白雪公主，睡美人，拇指姑娘，格蕾特（《格蕾特与女巫》）和哈默恩（《哈默恩的吹笛手》）。作为游戏中唯一的男性角色的杰克（《杰克与魔豆》）却无法参与战斗在第二部作品中，他变成了一个怪物，与游戏中的女主角阿鹤（《白鹤报恩》）轮番上场。显然，这些角色的形象只是零星地借鉴了它们在原版故事中的设计，所以大多数女性都是典型的后宫女主形象。

游戏的迷宫中充满了比一般 DRPG 更多的陷阱、隐藏墙和彩蛋。理论上讲这座迷宫实际上是"活的"，其存在着三大特性——饥饿、性欲和睡眠——并且有时会随机触发，为玩家提供奖励或开辟新的区域。与《世界树迷宫》类似，本作中也会出现一些在迷宫中游荡的强敌，需要玩家躲避，它们可以禁用自动地图，所以这并不容易。在战斗中，如果你利用敌人的弱点或用强大的攻击消灭他们，那么鲜血就会溅到女主角身上。当她获得足够的血液时，她可以进入强大的灭绝模式，让他们使用更强大的能力。然而，她也可能进入血界突破





（Blood Skelter）模式，这将会剥去她们的大部分衣物（毕竟这可是一款 Compile Heart 的游戏），但会让她们陷入无法控制的愤怒之中。此外，一个角色可以舔另一个角色的血，这一操作虽然会重置该角色的血界值，但会根据被舔血的人来提供相应的福利（这并不会实际显示出来，只是通过文本和声音来表示。）每个角色都可以被分配到一个不同的职业来增强他们的技能，也可以使用敌人掉落的血水晶升级装备。这些颇具深度的系统让本作与常见的 DRPG 区分开来，尽管随机性，特别是当涉及到监狱的情绪状态和商人的外观时，往往令人沮丧。

系列的第二款游戏与初代游戏类似，加入了诸如小美人鱼等新角色。本作中将允许玩家在迷宫中奖励血液农场，并设置了一些可选择的限制，让游戏变得更加困难，但同时也提供了更高的奖励。它还包括一个可解锁的重制版，修复了一些问题。特别是，许多地下城都过于庞大和复杂。它还添加了一个额外的地牢，将所有内容联系在一起。总之，黑暗的背景和故事以及有趣的机制让它超越了一些同时期的 DRPG，哪怕这款游戏中仍然少不了 Compile Heart 特色的恶搞和低俗要素。

《神狱塔》仍然是一款 Compile Heart 的游戏，，但该公司在保持其标志性的擦边球内容的同时也在尽力完善这款游戏。



《鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团》（Labyrinth of Refrain: Coven of Dusk）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2016 | 涉及平台: PSV, PS4, NSW, WIN

日本一（Nippon Ichi）最为人所熟知的是像《魔界战记》（Disgaea）这类的 SRPG。《鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团》（Labyrinth of Refrain: Coven of Dusk）可能是他们的第一款第一人称地下城冒险游戏，但你永远无法从其精美的图像、出色的配乐、复杂的角色和战斗系统中看出这一点。与常见的地下城冒险游戏的故事相比，泉达也（Tatsuya Izumi）笔下的故事充满着黑色幽默并且更为丰富，这可能会让更喜欢经典模式的粉丝感到沮丧。游戏的故事围绕黄昏女巫朵洛妮亚（Dronya）和她的助手露卡（Luca）展开，她们前往鲁弗兰（Refrain）小镇目的是为了探索其地下的迷宫。由于迷宫中遍布足以杀死人类的瘴气，所以探索工作是由人偶兵团来完成的。朵洛妮亚拥有一本可以容纳一个人灵魂的魔法书"妖路历程"（Tractatus de Monstrum），简称"魔法书"。因此游戏中玩家将扮演"魔法书"，并让"魔法书"操控这些木偶。

《鲁弗兰的地下迷宫》采用了我们熟悉的地下城冒险游戏模式，并在此基础上添加了全新的探索机制、颇具深度的角色自定义系统和新鲜的战斗机制。游戏中有9个地下城供玩家探索，每个地下城都有着专属的主题。其中一个地下城会让玩家小队全员变成巨人，而另一个地下城则让玩家与炼狱中的鬼魂合作。探索围绕着一种叫做贵重品（Reinforcement）展开。这使得团队可以打破墙壁，躲避敌人，逃离地牢。在探索过程中，玩家会收集一种叫做玛娜（Mana）。的货币。当队伍的玛娜增加时，稀有战利品掉落率也会上升。然而，如果队伍获得太多的玛娜，就会出现超级难对付并且可能会光速秒杀玩家队伍的敌人。平衡强化的使用和对于玛娜的收集在游戏流程循环中扮演着重要角色。

玩家队伍分为五个"偶团"（Covens），每个偶团最多可以上场三个人偶兵且会附加一种契约来提供特定的法术（或技能）奖励（或惩罚）。例如有些惩罚是专门针对治疗单位的，而另一些则是用来限制强力的防御（或回避）技能的。因此职业优势和契约为团队定制和游戏风格提供了许多选择。

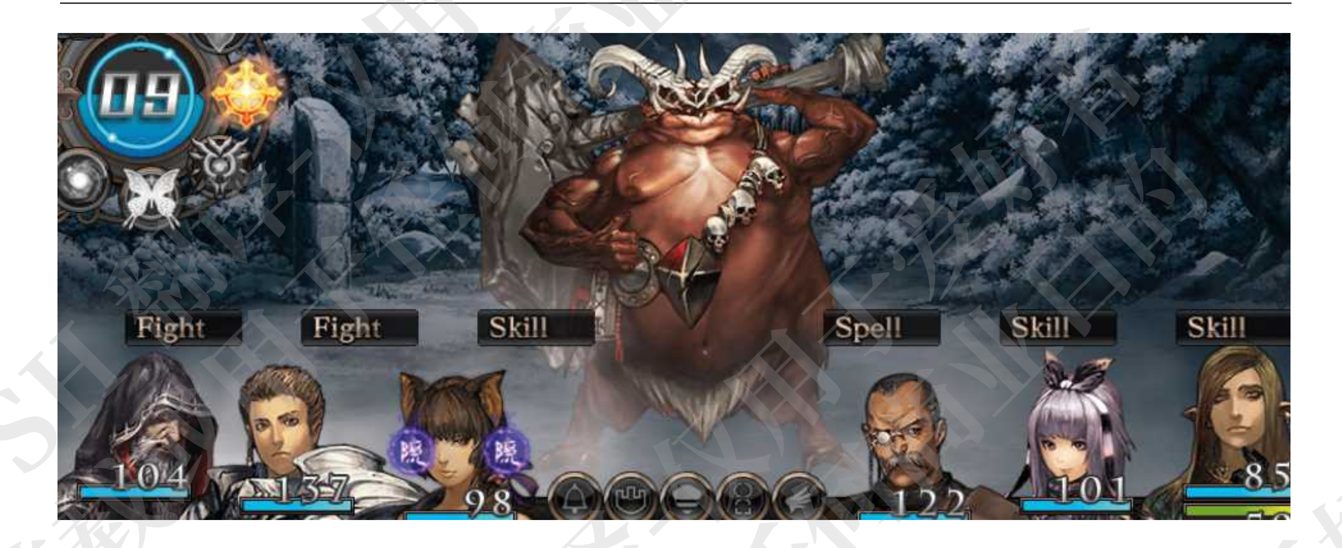
人偶分为八种职业。换算成更常见的战斗定位大致可分为——坦克、法师、远程、输出和战士。木偶的本性会影响他们的初始状态和他们与女巫团中其他木偶的关系。其他自定义选项，如战斗姿态、特长和属性影响人偶的培育方向。而像是为人偶选择一个幸运数字（提示最好是偶数）和昵称等这类有趣的设计更能充实人偶这一设定。

游戏中的战技（Combat）关系到了角色的物理或魔法攻击的伤害加成以及战斗结算的奖励。由于每个偶团都设有前排和后排，所以玩家队伍也可以采用不同的阵。不同的阵型不仅能提供不同的属性和治疗加成，更能决定逃跑的成功率。被称作"关键暴击"的强力攻击可以破坏我方或敌人的身体部位，直至修复前限制其血量上限和战技的使用。通过使用"共鸣"（Reinforcement），玩家可以积累战斗经验，虽然会有团灭的风险，但战后结算时却能获得不错的奖励。战利品有着各种稀有度和前缀，赋予每一件道具独特性。游戏中的合成系统允许玩家升级武器和盔甲，乃至更多的自定义空间。

这款游戏无论是画风还是感觉上都很像日本第一的游戏。原田雄一(Takehito Harada)的角色设计获得了很高的评价，其丰富的地下城设计和敌人形象也获得了好评。有些人认为本作作曲佐藤天平（Tenpei Sato）在本作中的表现可谓是他尽量来最卖力的一次。为，佐藤Tenpei Sato的配乐是他近年来最卖力的作品。总而言之，这是一款优秀并且深受该玩法类型粉丝喜爱的一款游戏。



《鲁弗兰的地下迷宫》可以简单地描述为一款由 **Disgaea** 制作的第一人称地下城爬行游戏。



《剑之街的异邦人》（Stranger of Sword City）

开发商: Experience | 发售年份: 2014 | 涉及平台: WIN, X360, PSV, NSW

Experience 是一家相当高产的日式地下城冒险游戏开发商，在 2008 年至 2018 年间发行了十多款独立的地下城冒险游戏，包括但不限于《魔眼凝望》（Demon Gaze）、《爱丽丝奏鸣曲》（Generation Xth）、《东京新世录》（Operation Abyss）和《神依骑士》（Ray Gigant）。《剑之街的异邦人》（Stranger of Sword City）可能是他们最好的游戏，该作最初发行于 2014 年，后来于 2016 年在 PSV 掌机上推出了增强版的《新解剑之街的异邦人》（Stranger of Sword City Revisited）。该版本对原版内容进行了许多改进，包括新增三个新的角色职业，三个新的地下城，以及被称之为“血统种”（Lineages）的且可选择性挑战的小 BOSS。

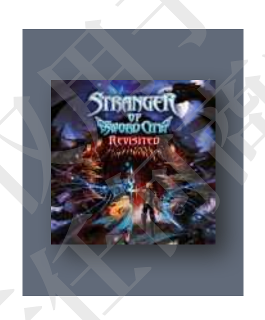
游戏开场伴随着飞机失事，玩家一行便被困在了一个名为艾斯卡里昂（Escario）的地方。玩家在游戏中会遇到同样被困在那里的人，他们被困此地的原有也简单明了，无外乎飞机坠毁和游轮搁浅。来到此地后不久，玩家就会获得从强大的敌人身上提取血水晶（Blood Crystals）的能力。小队中的三名队友可以各自配备一个血水晶，以换取各种被称为“神圣技能”（Divine Skills）强大战斗能力。被困此地的居民们希望通过探索迷宫，击败血统种补充血水晶来找寻回家的办法。游戏中根据玩家为每个阵营分配血水晶的情况提供了共计三个不同的对应结局。

这款游戏的一大特色便是“永久死亡”机制。就像《沙迦》（SaGa）系列那样，游戏中除了主角，每个团队成员都有固定的复活点数。取决于角色的年龄，他们所掌握的复活点上限通常情况下在 1 到 3 之间。有很多方法可以恢复这些复活点，但要么费时费力要么代价高昂。这个机制在增加了探索地下城的风险的同时，又鼓励玩家在治疗角色的期间去尝试不同的职业。

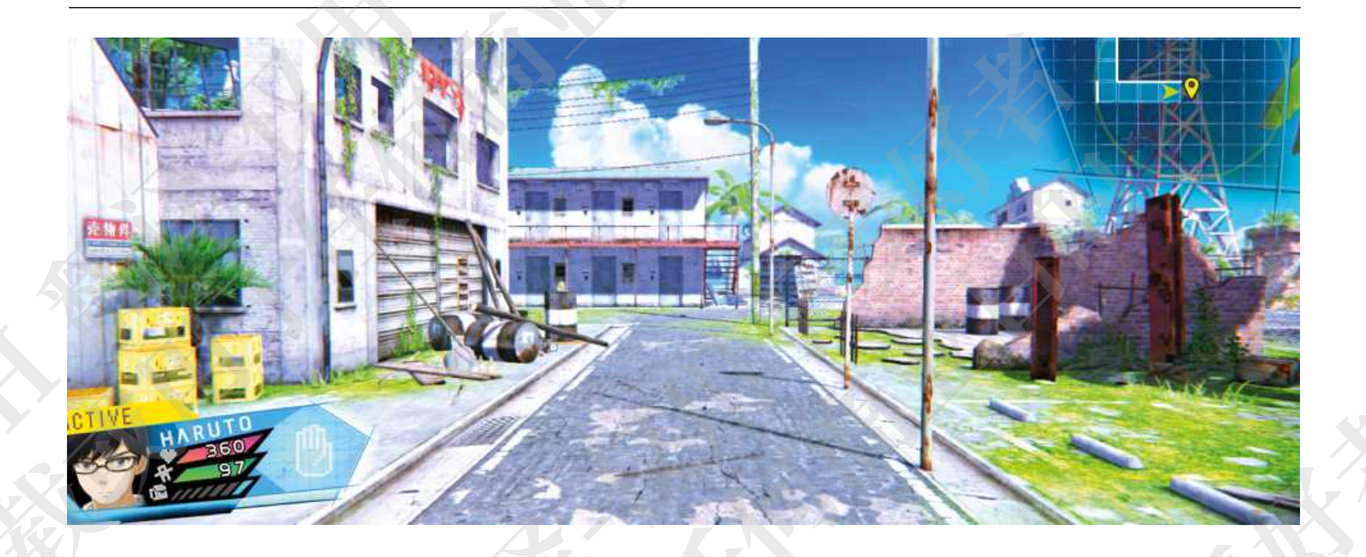
本作的角色创建系统提供了包括年龄、种族（有五个）、天赋（有七个）和擅长元素等许多自定义选项。角色的年龄会影响复活点；种族关系到角色初始属性；天赋会为角色提供像是解除陷阱或探查迷宫隐藏点等不同的被动技能。游戏所提供的职业则包括了武士，忍者，法师，牧师等常见的职业，并且可以后期更换职业。《新释》版中新增了三种职业，其中的铸时匠（Clocker）相当有趣，该职业可以加速时间流动，确保我方能够第一个行动以及在恰当的时间治疗；也可以减缓敌人的时间，让他们的行动顺序靠后，以便给我方留出充足的防御间隙。

游戏战斗的平衡性很好，而且“影藏敌人”（Hiding）这一机制也很有趣。玩家小队可以在迷宫的某些区域找到并攻击携带豪华奖励躲起来的敌人“运输者”（Transporter）。而处于“影藏”状态下的还有可能是“血统种”，也就是前文所提到的非常危险的小 BOSS。《新释》版中增加了降低队伍等级的选项，在与“血统种”的战斗中会限制我方的复活点和技能。不过若是能挑战成功便会获得更好的战利品。

安宅元（Motoya Ataka）的地下城冒险游戏的设计经验在这款游戏中表现得淋漓尽致。游戏的平衡性很好，职业很有趣(尤其是有策略性的职业改变选项)，美术设计也很出色。与许多类似玩法的游戏一样，这款游戏也有一些重复使用的资源，音乐听起来与《魔眼凝望》类似，同样有着管弦乐加人声合唱的风格。



Experience 开发了许多 DRPG，其中大多数最初都是在 PSV 时期发布的，不过《剑之街的异邦人》是其中比较优秀的一款。



《残机为零：最后的开始》（Zanki Zero: Last Beginning）

开发商: Spike-Chunsoft/Lancarse | 发售年份: 2018 | 涉及平台: PS4, PSV, WIN

末日降临，人类最后的八名幸存者聚集在因遭受破坏而荒芜的车库岛上（Garage Island）。他们原本的肉体以及消亡，只能靠寿命极短的克隆体来延续灵魂。游戏中他们试图通过探索废墟来了解自己存在的目的以及他们在末日降临前的过往。

《残机为零：最后的开始》（Zanki Zero: Last Beginning）是由 Spike-Chunsoft 旗下《弹丸破论》（Danganronpa）系列的部分开发人员制作的游戏，其中就包括了制作人寺泽善德（Yoshinori Terasawa）和菅原隆行（Sugawara Takayuki），所以这款游戏中自然带着许多他们的个人特色。就比如是将故事舞台设定在一个“暴雪山庄”式的场景中，以及登场的角色都是些夸张且极具个性的人，而还涉及了七宗罪主题。首先是犯下傲慢之罪的热心肠警员濑户内美奈望（Minamo Setouchi），丰盈的大企业千金真白由真（Yuma Mashiro）表现出了暴饮暴食的迹象，而爱的花店老板芒野琳子（Rinko Susukino）则沉浸在欲孽之中。之中最令人好奇的是一个带着假肢的少女比良坂幸花（Sachika Hirasaka），她身上既没有对应的罪孽，也不会像其他七名幸存者那样会快速衰。这个故事平衡了绝望感和好奇的幽默感，因为在玩家所接受到的指引是通过一对由小男孩和小绵羊的上世纪 20 年代卡通风的搭档通过录像带的形式传达的，而这款游戏还对复古街机游戏有一种奇怪的痴迷。只不过《弹丸破论》是一些系列类似 Capcom 《逆转裁判》系列的推理解密游戏，而《残疾为零》则是一款 DRPG。因此这款游戏实际上有 Atlus 《世界树迷宫》系列的幕后人员参与开发的。

但这款游戏又有所不同，它比起《巫术》（Wizardry）更像《地牢大师》（Dungeon Master）。游戏的战斗是即时制的，当你探索海滩、废弃的办公楼和其他地点时，小队中的四个人要是同时行动的。由于角色属性和生存资源会随着行动不断减少，因此本作中非常强调生存要素——你需要通过吃或喝来保持高耐力和降低压力，而且还为角色定期寻找厕所。让某些吃喜爱的食物或过敏源也会影响到他们的属性。更复杂的是，克隆人的寿命只能维持 13 天——当你在地下城楼层之间移动时，他们会会以从童年到中年再到老年快速衰老，而且每个克隆人都有不同的属性和能力。死亡是不可避免的，不过只要你通过战胜敌人或完成任务攒够了积分就能让任何角色复活。在某些特定的情况下，克隆人死亡后可以为他们下一世提供各种加成。而且就像是《弹丸破论》中那样，角色之间存在着好感度等级设定，并且会根据这些等级出现各种奖励场景。





《残机为零》类似于《弹丸论破》，但这款游戏被重构成了 DRPG，而不是推理解密。

为了让你的角色保持健康，你必须同时处理所有道具，同时还要监控他们不断减少的状态，这是一件相当有压力的事情。战斗设计很粗糙，而且敌人又过强。不过游戏的故事非常好，最低的难度也让文字冒险粉丝无需担心其中的 RPG 元素。但在这一点上，游戏还是让人觉得冗长乏味。尽管如此，作为一款偏向邪典的小体量游戏，没有任何其他游戏能与《残疾为零》相提并论。

《幻想曲》（Fantasian）

开发商: XtalSoft | 发售年份: 1985 | 涉及平台: PC88, PC98, X1

在日本 RPG 的早期阶段，XtalSoft 创造了结合《创世纪》（Ultima）的探索玩法和《巫术》（Wizardry）战斗系统的著名 RPG《梦幻的心脏》（Mugen no Shinzou），而这一游戏模式被后来 Enix 的《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）所沿用，并取得了巨大成功。XtalSoft 另一款游戏《幻想曲》(Fantasian)的情况恰恰相反该作复制了《巫术》的游戏框架然后加入了《创世纪》风格的战斗，尤其是在第三款游戏中表现的尤为明显。

幻想曲》的另一个特点是其强大的角色创造系统。为了尽可能地还原 TRPG 体验，你可以从人类、半兽人、半精灵、精灵、矮人、半人兽和地精这七个种族中进行选择，然后还可以选择他们的性别。在为每个属性分配奖励点数后，游戏便会给出战士、盗贼、僧侣和幻术师四种职业选择，而且某些种族会在特定的职业中更具优势。如果你在冒险途中找到了名为“金指环”（Ring of Gald），它的功能类似于初代《最终幻想》中的“鼠尾”（Rat Tail）可以用于提升角色的职业等级，进阶到决斗者、强盗、牧师以及魔术师等职业。有些职业存在着针对性别或种族的限制，就比如你可以创建一名女性的僧侣，但她不能晋升为神职人





员。而游戏的终极目的是要攻破共计五层的地下城并击败最终 BOSS 魔王比拉德斯（Billades）。

该作后续还推出了一部续作《幻想曲高级版：寻找失落的圣域》（Advanced Fantasian: Quest for the Lost Sanctuary），该作保留了前作的大致框架，并扩展了所有内容，提供了更强大的故事情节，探索要素和游戏场景，而且加入了地下城之外的区域，并大大改进了画面，并实现了更为复杂的音乐效果和魔法系统。

《幻想曲》可谓是与《梦幻的心脏》完全相反的存在，提供了《创世纪》风格的战斗和《巫术》风格的迷宫。

《恐龙》（Dinosaur）

开发商: Falcom | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, FMT, WIN

尽管 Falcom 以 RPG 见长，但《恐龙》（Dinosaur）却是他们少有的第一人称地下城冒险游戏。对于该公司来说，这款游戏也很不寻常，因为它是一款硬派风格奇幻游戏，而不是他们所广为人知的拥日式冒险故事。虽然冠以“恐龙”致命，但这款游戏不存在任何与史前生物相关的内容，“恐龙”或者说是“迪诺索尔”是本作最终 BOSS 的名字。故事主要讲述了一群战士出于某种神秘原因在一只白色蝴蝶的引导下来到了名为赞罕（Zamhan）的小岛上；而主角正是大名鼎鼎的雇佣兵艾什（Ash）。整个故事的核心主要是角色们“赎罪”的过程，而不是常见的“拯救世界”的故事，而这款游戏也其对于角色的描写而受到好评，尤其是故事中的崇拜恶魔的牧师罗恩（Ruon）。这款游戏一共有两个剧本，另一个故事则要比主线故事更难。

所有角色都有自己的职业，但一旦他们的属性达到足够高的水平后就可以重头开始从其他更强的角色那里学习技能。游戏战斗设计简单直接，敌我双方都会以卡片的形式呈现在画面中。随机战斗的遇敌率很高，好在每场战斗结束的很快。就像 Falcom 的《撼天神塔》（Brandish）一样，你也





可以在探索过程中随时休息以补充生命值，但你也有可能在此期间被怪物袭扰并遭到围攻。

这款小体量的经典 RPG 由在此之前打造了《梦幻的心脏》并购试了后来《露娜》（Lunar）吸了的富一城（Kazunari Tomi）负责设计和编程。虽然富一城在这款游戏之后离开了 Falcom，但他后来将《恐龙》在 Windows 上重制，这完全改变了视觉效果，并调整了随机遭遇率等方面。

这款 Falcom 的地下城冒险游戏《恐龙》中没有恐龙。

《迷宫小子》（Dungeon Kid）

开发商: Pixel/Quest | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC

《迷宫小子》（Dungeon Kid）让玩家能够创造并体验自己的第一人称地下城冒险体验。虽然某些部分仍是这一类型一脉相承的，但也有相当多的自定义内容——你可以创建开头和结尾信息，改变城镇居民的对话，自由编辑地图，命名和调整敌人的状态，以及创建各种类型的物品和魔法。你不能直接改变画面，毕竟这对于一款单纯的 FC 游戏来说确实强人所难，不过你可以选择更改游戏的贴图。你甚至可以在幻想和科幻这两个游戏主题之间进行选择。像是自定义迷宫不能超过八层这类限制也是不在少数。而且本作是少数支持 Turbo File 存储驱动器的 FC 游戏之一，不过你也可以直接把游戏数据直接保存在卡带中。





游戏本身非常简单。玩家队伍中只有三名角色，并且游戏提供了十二中不同的职业。游戏的回合制战斗是从俯视视角显示的，敌我双方以小比例像素贴图。游戏中预设了一款名为《魔法师的古堡》（Kojou no Mahoutsukai）的游戏作为参考蓝本，但这款游戏的内容仅限于为你提供了一个如何创造自己的游戏的范例。的确，你的创作很可能是实验性的，或者是给朋友玩的，而不是给自己玩的。从视觉上看，它比 FC 上其他常见的 DRPG 更丰富多彩，因为它是针对年轻玩家的，岩田匡治（Masaharu Iwata）的配乐也十分出彩。

《迷宫小子》本身就是一个历史瑰宝，不仅因为它作为一款主打“自定义创造”的 RPG 在 FC 上本来就是一个稀罕物。它也为 PC 平台上的 RPG Maker 系列的诞生并最终进入主机市场铺平了道路。

由于当时还没有面向 FC 平台的游戏自定义工具，所以《迷宫小子》非常具有开创性。

《喷射头脑》（Shadow Brain）

开发商: Scitron & Art/Brain Busters | 发售年份: 1990 | 涉及平台: FC

《喷射头脑》（Shadow Brain）自称是首款面向 FC 平台的“虚拟现实 RPG”游戏。游戏的故事开始于 1990 年，电脑天才少年俊（Jun）和他的父亲被传送到 100 年后的未来一个叫做利莫里亚（Lemuria）的城市。在这次时间旅行中俊的父亲神秘地失踪了，于是在这座机器人、半机械人和人类试图共存且街道上满是变种人的城市中，俊开始探索这里的 16 个区域。他在网络空间被一个女人引导，她将带领他对抗一个名为盖德的邪恶程序（Gaider）。





游戏包装中包含一盘收录了解锁语音和插画的 VHS 磁带用于解释游戏剧情。这款游戏的幕后团队可谓是人才济济，主题曲由 The Alfee 乐队提供，而最终 BOSS 盖德的角色设计则是由超现实主义电影导演“Screaming Mad George”（代表作电影美版《强殖装甲》）提供。这款游戏的制作成本非常高，所以很遗憾游戏的大部分内容都简单且重复的。俊是游戏中唯一一个可操作角色，而且战斗是 1V1 的，除了为他的虚拟数据传感器找到新的程序之外，没有太多的角色培养空间。不过这款游戏的难度非常亲民，不仅有地图显示，而且玩家可以选择远离敌人，而不是与他们战斗。

尽管如此，这还是一款看起来很酷的游戏。它有一种迷人的复古未来主义赛博朋克风格，既丰富多彩又带有些许猎奇，尤其是你会遇到的一些奇怪的角色。游戏中有一个类似 BBS 的功能可以让玩家与人聊天或购买东西，这在当时可是一个非常超前的设定，更何况 90 年代互联网的激增确实随之而来。这绝对是一个游戏风格重于实际内容的案例，但为了体验这种非常也是值得的。

在 FC 时代像《喷射头脑》这样的多媒体跨界游戏是新颖的，但并非闻所未闻。

《阿尔戈》（Argo）

开发商: Kuro Software Koubou | 发售年份: 1986 | 涉及平台: PC88, FM7, PC98, X1

《阿尔戈》（Argo）大致取材于古希腊英雄伊阿宋和阿尔戈的传说，讲述了主角伊阿宋保护他的村庄不受怪物伤害的故事。而游戏的也就是后来开发《银色之影》（Silver Ghost）的 开发商 Kure Software Koubou。

与当时的其他第一人称 RPG 相比，《阿尔戈》的交互界面设计得相对比较好。无论何时你遇到某人，你都可以选择是与其战斗还是聊天；显然，与熊或小偷聊天不会有多大效果，但你也不会想无缘无故地殴打牧羊人。画面中显示的地图让玩家更容易辨别方向，敌人在战斗中也会出现生命条，但用于休息和补充力量的法师之家在游戏中的位置相当偏门。本作中你只能控制一个角色，所以回合制战斗大多数情况下都是砍瓜切菜，不过你也需要保持食物供应，这样你就不会挨饿。与其他第一人称 RPG 中单调的地下城相比，本作迷宫设计相对开放，可以让玩家在其中自由探索寻找道具。

然而，当你遇到大型 BOSS 怪物时就到了《阿尔戈》中最酷炫的部分了。这些立绘占据了大部分屏幕的怪物会突然出现在地平线上，而这时游戏战斗就会切换成即时的动作战斗系统，你可以直接操控伊阿宋，让他在画面底部来回跑动以躲避 BOSS 的攻击，同时看准机会冲上去攻击 BOSS 或使用魔法。你甚至可以飞升到天空与飞行的怪物战斗。换句话说，这一段有着严重的《太空哈利》（Space Harrier）既视感，只不过你手里拿着的不是枪而是一把剑，而且画面是固定的。虽然动画相当的飘忽不定，但作为一款 1986 年的 PC 游戏，它看起来仍然令人难以置信。





巨大的 BOSS 和与之配套的伪 3D 动作战斗画面让《阿尔戈》脱颖而出。

《双重迷宫》（Double Dungeons）

开发商: NCS/Masaya | 发售年份: 1989 | 涉及平台: TG16

角色扮演游戏通常被认为只适合单人模式的游戏，但 Masaya 试图通过《双重迷宫》（Double Dungeons）来改变这种情况，这是一款面向 TurboGrafx-16 平台开发的一款相当独特的第一人称地下城冒险游戏。游戏的画面被从中间分成两半，每个玩家都有一面。游戏的节奏非常快，因为游戏的内容总结起来就是一条那就是在迷宫与源源不断地怪物战斗。当你获得足够的经验值时，你就会升级，如果你能找到这些东西，你就可以用金钱在旅馆休息或从商店购买东西。除了武器和盔甲，还有攻击魔法，因为没有 MP，你可以尽情使用它。死亡会让你回到游戏的出生点并会扣除你身上所有的金币。

除了当你开始游戏时弹出的介绍窗口外，游戏中并没有太多情节。你可以以任何顺序攻略地下城，不过每个地下城只有一个关卡，而你的道具或属性到了新的关卡就会重制。所以虽然后期的地下城比早期的更大更复杂，但仍然有许多简单的敌人，因为你总是从一级开始，每次都需要重头开始练级。一旦你打通了所有主要场景，你就可以解锁最后一个场景，并看到结局。

就其游戏性而言，《双重迷宫》设计过于简单而且几乎没有娱乐度可言。虽然它的节奏很快，但除了砍砍砍砍之外并没有太多内容，所有的地下城看起来都是一样的。但是和一个朋友在一起，肯定会更有娱乐性，主要是因为没有什么比这更好的替代品了。





《双重迷宫》可能过于简陋，但绝对没有同样设计的竞品。

《阿尔卡那》（Arcana）

开发商: HAL | 发售年份: 1992 | 涉及平台: SNES

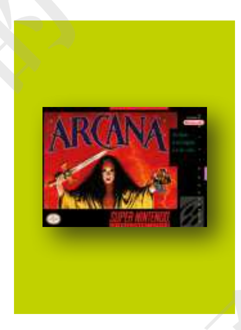
HAL 研究所旗下游戏《阿尔卡那》（Arcana）的故事发生在元素王国之中，一群被称作“卡牌大师”（Card Masters）强大战士种族因为威胁到了邪恶的伽勒尼人（Galneon）的统治，而面临灭顶之灾，大部分族人被屠戮殆尽，只留下年幼的鲁克斯（Rooks）幸存了下来，所以为了推翻伽勒尼人的暴政统治，鲁克斯开始变强之路。整款游戏也被分为了五个章节。

与世嘉的《光明与黑暗》（Shining in the Darkness）一样，《阿尔卡那》是早期 16 位主机时代少数被引进并翻译成英文的第一人称地下城冒险游戏之一。所有的角色和能力在视觉上都以卡片的形式呈现——例如，当角色被杀死时，他们的卡片就会被撕毁。与往常一样，游戏中也存在基于这四种元素的魔法咒语，此外你还可以购买卡片并将它们组合起来以增强力量。鲁克斯也可以召唤与其中一张卡片相关的灵魂，然后暂时占据第四名队友的位置。而初主角外另外两个空位则是由当前章节开始分配的两个队友组成。每一章都聚焦于一组特定的地下城，而且你也不能重返之前已通关的区域。

虽然游戏的战斗和地下城设计都不及《巫术》（Wizardry）或《真女神转生》（Shin Megami



-Tensei）那般先进，但《阿尔卡那》的难度仍然不容小觑。当一个人类角色在战斗中倒下时，整个游戏就结束了。精灵可以在不触发游戏结束的情况下被杀死，但他们不能像普通角色那样升级。唯一的保存点是在城镇，而游戏中超难的 BOSS 战经常会毫无预兆地出现，打玩家个措手不及，而情况通常是玩家被单方面的碾压，直到你知道下一次如何接近他们。这在当时也是相当不寻常的，尽管总体来说这款游戏还算说得过去。不过有必要提一句，HAL 的吉祥物卡比（Kirby）也会在开场介绍中客串。



《阿尔卡那》是早期为数不多的在 SNES上 发行英文版本的 RPG 之一。

《梦迷宫:人偶装大冒险》（Yume Meikyuu: Kigurumi no Daibouken）

开发商: Axes Art Amuse | 发售年份: 1994 | 涉及平台: SFC

《梦迷宫:人偶装大冒险》（Yume Meikyuu: Kigurumi no Daibouken）是是一款故事场景设置在一个梦幻世界中的地下城冒险游戏，而游戏的主舞台是几座奇特的高塔。恩德里亚（Enderia）王国被一群遭受附身的毛绒玩具所占领，所以游戏的目标便是拯救恩德里亚的女王和公主。玩家将穿着从击败的敌人那里偷来的服装去提升自己的属性并改变自己的能力。每套服装都有不同的尺寸供不同的玩家角色使用，它们也可以被裁缝拆开和重新组合。服装包括猫、鸡、熊猫、牛、企鹅等等;地下城包括一个蛋糕塔和一个电视塔。

在战斗中，玩家不是直接选择要攻击的敌人，而是从屏幕上的 3 * 5 网格中选择一个目标位置。不能直接攻击敌人这点确实很烦人，而且游戏中敌人也会按照一个令人深恶痛绝的预设动作模组，频繁地移动和躲避你攻击。此外，游戏中没有经验值，只有糖果（可用作治疗道具和货币），所以战斗最终会让人觉得缓慢而毫无意义，除非你想要获得一件特殊的服装，而且很难从遭遇战中逃脱。



作为一款色彩丰富的游戏，它给人的印象是一款面向儿童市场的游戏，但这款游戏实际上的主要受众是 DRPG 游戏的粉丝，所以游戏迷宫采用的相当复杂的布局并且包含大量陷阱。不过它的战斗系统很迟钝，存在许多平衡问题，但奇怪的地下城和新奇的服装都让它值得被一玩。



清晰可爱的画风掩盖了一个事实——这是一款难度可能非常高的 SFC DRPG。

《死亡使者》（Death Bringer）

开发商: Telenet | 发售年份: 1988 | 涉及平台: PC88, PC98, X68, MCD, PCECD

Telenet 的《死亡使者》（Death Bringer）发行时正值他们成立五周年之际，并且是他们除了《流亡者》（XZR/Exile）这款 ARPG 之外最早的 RPG 之一。这是一个标准的奇幻故事，故事中一群勇者需要去打败上古邪神，但意外的是，他们实际上是将其意外复活的真凶。

游戏中加入了在当时第一人称地下城冒险游戏中并不常见的昼夜循环机制。战斗呈现以一种俯视镜头视角（就像 XtalSoft 的《幻想曲》那样），而其买点是以侧重于角色智力属性的武器和魔法技能的学习系统。与大多数这类游戏不同的是，这款游戏没有随机遭遇战，敌人会在迷宫中游荡，所以玩家可以避开它们。

从很多方面来看，这都是一款非常标准的地下城冒险游戏，但怎奈何 Telenet 素来以华丽的游戏画面而闻名。本作的角色美术设计越智和弘（Kazuhiro Ochi），此前在漫画界就推出过许多作品，而他之后仍作为美术参与了 Telenet 的《宇宙幻想》（Cosmic Fantasy）系列的开发。而本作的游戏封面，至少是最初 PC 版的封面则是交由著名特摄角色设计韮泽靖（Yasushi Torisawa）负责。游戏后来被移植到各种 PC 平台，以及 16 位主机上。PCE 版更换了角色美术，而且从各个方面来看都很糟糕；Mega CD 版要好得多，但将战斗系统改为烂大街的《勇者斗恶龙》风格的系统。（顺便一提，不要将这款游戏与 Pandora 于 1989 年推出的 DRPG 和 Empire Software 于 1991 年推出的 ACT 这两款同名的西方 PC 游戏搞混了）。而 Telenet 之后继续延续他们的 DRPG 路线和《亚克斯》（Arcus，见本书 46 页）。





早期电视游戏通常给人一种赶工和落后的感觉，《死亡使者》也不例外，但它确实尝试了一些有趣的东西。

《秀逗魔导士》（Slayers）

开发商: NIC Spirits | 发售年份: 1994 | 涉及平台: PC98

《秀逗魔导士》（Slayers）是一个经久不衰的系列奇幻作品，并在以原著小说为基础推出了一系列改编漫画和动画。大部分故事都讲述了主角莉娜・因巴斯和她倒霉的搭档高里・卡布列夫一同进行冒险并经历了一系列啼笑皆非的事件；原作故事的整体氛围也要比《罗德岛战记》等类似题材的小说轻松不少。市面上也有许多改编自《秀逗魔导士》的 RPG 系列，不过都是一些 SFC 和 世嘉土星主机上常见的 JRPG 和 SRPG，换句话说，没什么特别的。然而，系列第一款也最有趣的一款却是 1994 年发行于 PC98 家用电脑上的游戏。

游戏故事更是典中之典——依旧是莉娜和她朋友们的冒险故事，不过很多都是本作原创的——但表现的非常出色。得益于 PC98 显示器的高分辨率，画面比当时任何家用游戏机都清晰得多，其美术风格也忠实于 TV 动画。游戏的战斗主要由大型静态图像组成，这些图像会根据攻击者而变化，每次攻击都会弹出头像表情。



因为游戏本身相当简单，所以大部分重点都放在了画面表现上。你要控制莉娜、高里和其他同伴攻略各种迷宫。游戏中没有经验值和等级的设定，玩家从一开始就拥有所需的所有技能，而且玩家只能直接控制莉娜。此外，考虑到这是一款第一人称地下城冒险游戏，第一人称窗口非常小，角色肖像和巨大的地图占据了画面的大部分位置。



作为一款普通的第一人称地下城冒险游戏，这款动画游戏的视觉效果远远超过了那个时代的主机游戏。

《龙之少女》（Dragon Master Silk）

开发商: Gimmick House | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PC98, SAT

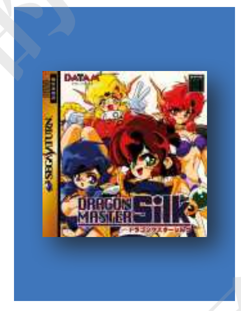
让衣着暴露甚至是裸体的美少女角色取代传统的西幻角色，在第一人称地下城冒险游戏中，尤其是在 PC RPG 领域是一种喜闻乐见的营销方案。Gimmick House 的《龙之少女》（Dragon Master Silk）系列便是其中的佼佼者之一，主要原因是它虽非一款所谓的“黄油”，但有着许多衣着清凉的少女登场。

游戏中要去寻找传说中宝玉的女主角便是标题中的龙之少女索克（Silk），此外她还有另外三名除了发色和整体配色（红、黄、蓝）之外，就连日版名字也都十分相似的龙人少女同伴——阿卡（Aka）、阿尔（Ao）和凯伊（Ki）。游戏的地下城冒险和战斗部分相对简单，不过地图设计因人而异可能会相当复杂。

当然，玩家买这款游戏冲的是它的角色美术和文本，这些则是由后来参与了著名的《光明力量》（Shining Force）系列游戏的梶山浩（Shining Force）全权负责。由于这是一款真正意义上的美少女游戏，所以他在本作中使用了与他当时其他作品设计截然不同的可爱画风。而游戏中则有许多有趣的过场动画和大量搞笑且配有全语音的对话。

《龙之少女》最初诞生于 PC98 家用电脑并推出了两款游戏，但该系列后来登陆了世嘉土星主机。与《恶魔召唤师》（Devil Summoner）一样，这款游戏采用了全屏显示的游戏场景并且有着更流畅的动画效果，相较 PC 版可谓是一项巨大的技术变革。虽说这款游戏来带土星平台时，世嘉还未推行评级标准，但比起同时期的索尼，世嘉对于这种轻微打插边球的游戏态度要更宽容。这款游戏也引起了发行商 Datam Polystar 的兴趣，于是他们后来合作推出了一款名为《龙之少女外传》（Sugoventure: Dragon Master Silk Gaiden）的桌游。





这个系列最出名的是由梶山浩，也就是《光明力量》系列的许多作品的美术创作的美少女形象。

《边境之门》（Boundary Gate）

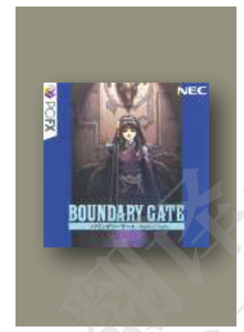
开发商: Polestar | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PCFX, PS1

《边境之门：王国之女》（Boundary Gate: Daughter of Kingdom）中的战士主角芬恩（Fin）作为保镖护送着莱斯帕（Lisp）的少女前往安布罗斯王国（Kingdom of Ambrose），然而二人很快便看到了来自王国公主基拉尔（Kiral）的幻象，她正在打开通往一个古老文明的边境之门。而这件事似乎也与莱斯帕存在着某些关系，这又是什么一回事？

作为一款 1997 年份发行的游戏，《边境之门》感觉上有些过时。游戏最初是一款 PC-FX（PCE 的后续机型）平台上的游戏，但观感上更像是更早年间 SFC 主机上的《真女神转生》（Shin Megami Tensei）系列。游戏的关键的情节点是通过静态图进行讲述的，而且画风非常酷——角色的服装风格显然受到了南美洲风格的影响，而且古代文明的设定也非常超前，有一些很酷的控制设计。虽然探索是第一人称的，但每当角色战斗时，角色们进入后身视角的战斗场景中。动画有点简单，敌人的设计也很出色，一些法术效果也特别令人印象深刻。PlayStation 移植版也实现了移动时更流畅的动画过渡，不过它仍然落后于《光明圣柜》（Shining Holy Ark）。



如果能更精炼一些，本作将会是一个非常优秀的故事——要知道，除了序章之外，等故事真正迎来发展已经是临近游戏尾声的时候了。游戏战斗设计也在相当常见的战斗系统的基础上加入了一些有趣的改动——在游戏许多可用的武器中，一些武器虽然威力较弱，但可以一次性发动多次攻击，而那些强大的武器也就只能攻击一次。而且游戏还允许玩家自由调整游戏中的遇敌率，这在当时可是一种相当罕见的设定。总的来说，这款游戏相当古怪，但它酷炫的 2D 视觉效果和有趣的故事让它值得一玩。



有趣的背景和酷炫的美术设计让这款 90 年代中期的地下冒险游戏脱颖而出。

《沉眠之茧》（Nemuru Mayu）

开发商: Asmik Ace | 发售年份: 2000 | 涉及平台: PS1

《沉眠之茧》（Nemuru Mayu）故事主要围绕着一本束缚了四位骑士灵魂的恶魔之书展开。你控制的是另外一个被吸入其中，游戏默认名字为“被诅咒者”（Accursed One）的倒霉蛋。你的任务是要探索书中每一座与这些被封印的战士息息相关的地下城，然后将所有人充恶魔的诅咒中解放出来。游戏的制作人所幸则在此之前就已经是一位著名的摄影师和超现实主义艺术爱好者。因此这款游戏中的迷宫并非是所谓的地下城而是每个被囚禁骑士的梦境，对玩家来说这点足以为这款游戏蒙上一层神秘色彩。

这是一款第一人称地下城冒险游戏，不过你只能控制一名角色。四骑士中每人都有一座 19层的对应主题颜色的迷宫。再加上最后一个分为 13 层的“梦之塔”（Dream Tower），总共 89 层，不过其中许多层相似度极高，所有重复感很快便油然而生。

游戏的战斗系统也是相当不走寻常路。当遭遇敌人时，你便会被传送到一个单独的战斗场景中，在其中你只能前后移动，然后看准时机上前发动物理攻击或通过召唤符文释放魔法——此时一支无形的笔会在空中按对应的轨迹绘制符号，当你以特定节奏点击其上的标记就可以加强即将释放的法术。与此同时，你的对手也在做同样的事情，但你也可以将他们的咒语反射给他们。结合大量随机掉落的道具和隐藏的内容，这将整个游戏变成每个玩家的独特体验。





90 年代中后期是许多美术师涌入电子游戏行业的时期，他们开始将自己独特的风格添加到这种可交互的媒体中。

《忘却的英雄》（Lost Heroes）

开发商: Lancarse | 发售年份: 2012 | 涉及平台: PSP, 3DS

Banpresto 在 90 年代起开创了《SD 英雄》（Compati Hero）这一以联动各种机甲动画和特摄作品，并囊括了各种类型玩法的游戏系列。该系列作品普遍受到好评，尤其是 SFC 主机上的《SD 英雄大战》（Great Battle）系列，不过到了 PS1 时代遭到了停滞，直到 2012 年迎来了重启，并推出了一款名叫《英雄大战：极限》（Great Battle Fullblast）的动作游戏，并紧随其后推出了一款第一人称地下城冒险游戏《忘却的英雄》（Lost Heroes）。这款游戏开发团队 Lancarse 就是之前 Atlus 旗下《世界树迷宫》（Etrian Odyssey）的团队，因此二者有些地方非常相似。

这款游戏收录了《奥特曼》、《机动战士高达》、《假面骑士》这三大 IP 作为主要阵容，并且每个阵容都会登场五个不同的角色。有些人有自己独特的天赋——“高达”系的角色可以同时攻击所有敌人，而“奥特曼”系的角色每隔几个回合在“红灯”和“绿灯”之间切换从而影响到他们的攻击能力。游戏中还有一个类似《世界树迷宫》那样的技能学习系统，让玩家可以用获得的 SP 点来解锁树上的技能。游戏中你可以随时回到自己的基地，迷宫中也都设有相当多的保存点和传送点，所以游戏难度也没有《世界树迷宫》那么高，但这也不是轻而易举的事。敌人呈现为静态的 2D 立绘灵，但当你的团队成员发起攻击时，他们会以 3D 模型的形式投入战斗。

第一款游戏同时面向 PSP 和 3DS 平台发行，而第二款游戏则只面向 3DS 平台发行。与许多使用授权 IP 的游戏一样，这两款游戏都只在日本发行。而续作中附赠了 1992 年 SFC 游戏《英雄战记》（Hero Senki Project Olympus）移植版的数字版下载码。





《忘却的英雄》本质上就是一款包含了各种著名机甲动画和特摄作品的《世界树迷宫》。

《迷宫旅人》（Dungeon Travelers）（系列）

开发商: Sting | 发售年份: 2011 | 涉及平台: PSP, PSV

《心之彼端 2》（To Heart 2）是 Aquaplus 和 Leaf 公司于 1999 年推出的一款颇受好评的色情游戏。其后在 2009 年推出的特典 CD 《Aika de Ikuno!!》中收录了许多各种衍生迷你游戏，其中就包括一款名叫《最终之龙的编年史》（Final Dragon Chronicle: Guilty Requiem）的第一人称 DRPG。游戏把原作中所有女孩都变成了奇幻游戏中的女性角色，而游戏中的怪物们要么是些衣着暴露的少女要么是些可爱的萌系生物。而这一概念后来得到拓展并成为一款独立的游戏发行在 PSP 和 PSV 掌机上，这就是《心之彼端 2：迷宫旅人》（To Heart 2: Dungeon Travelers）。

游戏总共有 19 个角色，每个角色都被分配到一个基本职业(战士，魔术师，女仆和侦察兵)，并且可以随着她们的力量增长而升级到更高级的职业。与大多数游戏一样，这款游戏最吸引人的地方是看到女孩们穿着不同的服装。战斗系统与其他地下城爬行游戏有些不同，因为角色顺序是由速度决定的。大多数咒语也需要时间才能施放，通常需要其他角色先行动。还在 Sting 作为老牌 RPG 开发商，这款游戏要比其他公司的粉丝向 DRPG 更加平衡。





丰满的红发骑士向坂环（Tamaki Kousaka）是《地下城旅行者》第一款游戏的典型代表。

这款游戏非常受欢迎，以至于 Aquaplus/Leaf 制作了一款在没有《心之彼端》授权的情况下加入了大量原创角色的续作。这款《迷宫旅人 2》（Dungeon Travelers 2）也同时面向 PSP 和 PSV 平台发行的。除了角色和一些可有可无的新增内容(如额外的角色职业)和隐藏的奖励 CG 插图，这款游戏相较前作几乎没有改变。PSV 版由 Atlus 在全球发行的，而他们为此也不得不删除一些更露骨的内容。

《拉比利斯的彼方》（Labyrinth no Kanata）

开发商: tri-Ace | 发售年份: 2012 | 涉及平台: 3DS

《拉比利斯的彼方》（Labyrinth no Kanata）开场呈现为一种 8 位风格的地下城冒险 MMO 游戏，游戏中玩家要去其他三“人”组队前去寻找宝藏并击败反派。但当他们听到一个年轻女子呼救的声音时，事情很快变得奇怪起来。一旦你找到她，复古的画面就会被替换成一个华丽的 3D 渲染迷宫，你可以陪着女孩去弄清楚发生了什么。这是一个非常酷的设定，以一个有趣的方式呈现——三个团队成员只通过文本框进行交流，而有着完整配音的少女则总是紧跟在你的身边回复你的观点。

tri-Ace 家游戏的战斗系统一直很剑走偏锋，而本作中看似使用了我们所熟悉的战斗机制，但实质相当颠覆。战斗人员被分配红、绿、蓝三种颜色并形成一种“猜拳”式的相互克制关系。如果攻击正好切中了你所擅长的元素，所造成的伤害就会以一种颜色弹出到空中，并被下一个匹配该颜色的角色（不分敌我双方）吸收并治疗他们。而这是游戏中唯一一种可以用于回复角色血量的办法。战斗中你也可以选择你的攻击强度，这也会影响你在回合队列中的位置。换句话说，你需要针对角色阵型进行微操，以便利用元素吸收来恢复你的 HP，并克敌制胜。游戏开头的少女一开始在战斗中几乎毫无用处，但最终会获得魔法咒语，你需要保护她并与她合作以造成最大的伤害。





tri-Ace 的游戏以其不同寻常的战斗机制而闻名，而这款只在日本发售的 3DS DRPG 显然利用了这些机制。

这是一个很棒的战斗系统，再加上迷宫的华丽氛围，就会产生一种引人入胜的体验。遗憾的是，发行商科乐美并没有对其进行本土化，而是只在日本发行。



《日式“Rogue-likes”》

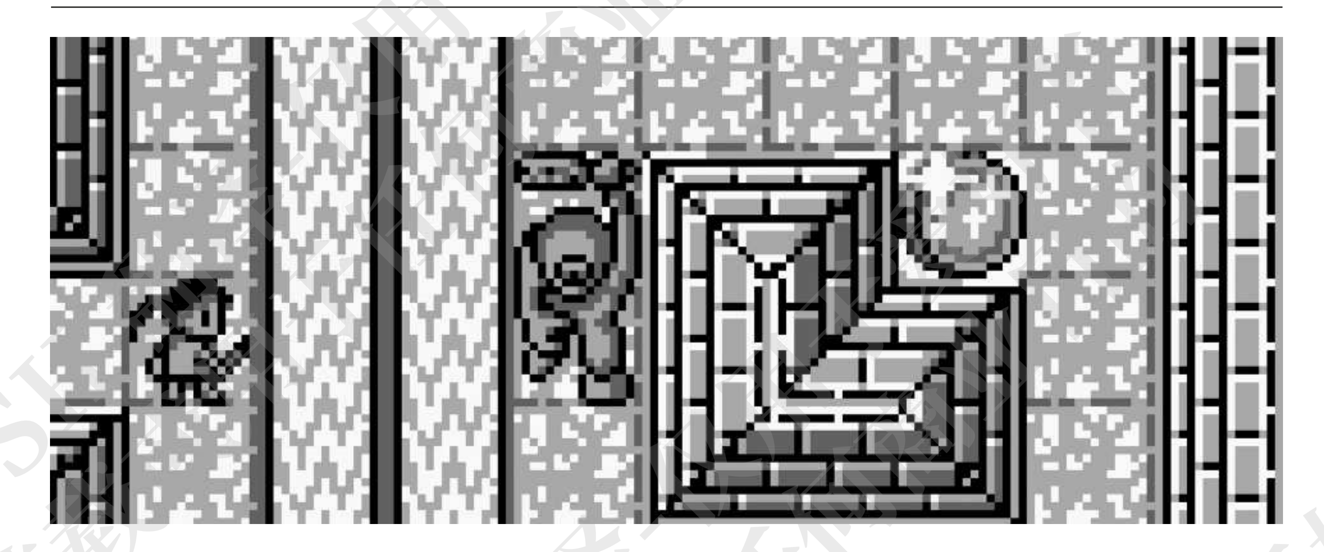
《Rogue》作为历史地位仅次于《创世纪》（Ultima）和《巫术》（Wizardry）的角色扮演游戏之一，其最初是一款面向 Unix 电脑主机开发的游戏。游戏的核心设计完全侧重于地下城冒险部分，游戏中玩家需要控制一个战士孤身一人穿越一系列随机生成的房间，寻找道具并与怪物战斗，一路深入探索直至最终通关。因为游戏中一切都是由程序随机生成的，所以每次游戏都会带来不同的体验。与其他 RPG 游戏不同的是，碍于角色每次死亡都需要重头开始游戏，所以游戏每次的迷宫流程也都相对较短。

到了上世纪 80 年代，《Rogue》推出了包括商业版在内的多个版本。其中许多游戏改进了画面效果，超越了原版中简陋的 ASCII 字符。后世包括像 Epyx 推出的《地牢任务》（DunjonQuest）系列和暴雪（Blizzard）旗下《暗黑破坏神》（Diablo）这类的西方游戏乃至世嘉（SEGA’s）的《托杰和厄尔》（Toejam & Earl）都对其中尤其是随机生成这一特点进行了借鉴。然而，直到 2008 年独立游戏《洞窟探险》（Spelunky）的大获成功，“Rogue-like”这一概念（至少在西方游戏领域是如此）才进入到主流市场的视野中。这一类型通常不被单纯的归类到 RPG 中，而是一种单独的游戏类型（而且这类游戏通常被设计为动作游戏或平台跳跃游戏），这种游戏一般有着随机关卡和永久性死亡的特点，不过部分作品会在每次游戏结束后保留部分进度，从而放宽这一限制。

然而之于日本玩家，这一类型的复兴要早在 SFC 时代。虽然诸如科乐美(1991 年发行的《刚果洞窟》- Cave Noire)和世嘉(1990 年发行的《致命迷宫》- Fatal Labyrinth)这样的发行商尝试过效仿《Rogue》的设计理念，但真正将这一游戏类型介绍给更多日本玩家的却是 Chunsoft 于 1993 年起发行的《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列。该系列最初是一款《勇者斗恶龙 4》（Dragon Quest IV）衍生游戏，也就是由其中胖胖的商人作为主角的《特鲁尼克的大冒险：不可思议的迷宫》（Torneko no Daibouken: Fushigi no Dungeon）虽然乍一看它像是一款动作游戏，但它的运作规则与《Rogue》相同——角色每次只能移动一格，且和施展动作一样都算作一个回合，而且敌人也会在你行动的同时行动。

时至今日，不管是和其他游戏 IP 联动还是自己原创的主机游戏 IP，Chunsoft 仍在不断推出《不可思议的迷宫》的续作。与此同时由于他们彻底带火了这些机制，所以其他开发者也在模仿这个系列。然而，与许多日本 RPG 一样，这些游戏中有许多并未在海外发行，而那些发行了的游戏也受到了冷遇。第一款这样的游戏是科乐美在 PlayStation 平台上推出的《魔物之塔》（Azure Dreams），而当时评论者对此感到困惑；第二款也就是《特鲁尼克大冒险》的续作，而后来标题改为《特鲁尼克最后的希望》（Torneko’s Last Hope）的英文本地化版被抨击得体无完肤。事实上，这类游戏画面通常非常简陋，并且随机生成的场景对于当时的许多西方玩家来说并不具有意义。然而，鉴于“Rogue-likes”游戏在当代的流行程度，玩家显然对这些游戏有更广泛的理解，以及他们想要实现的目标。

“Rogue-likes” 最初也算在地下城冒险类玩法门下，但它们的随机生成性质和(传统上)架空透视图使它们成为一个独立的品类。



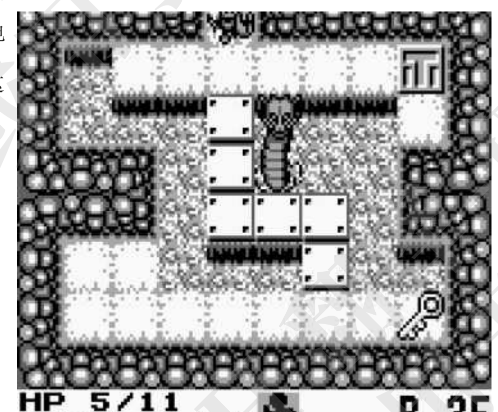
《刚果洞窟》（Cave Noire）

开发商: Konami | 发售年份: 1991 | 涉及平台: GB

“Rogue”风的游戏在很长一段时间里都局限于个人电脑平台。尽管 Chunsoft 在 1993 年推出的《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列被普遍认为是这一类型分支的普及之作，但至少在日本，科乐美早在几年前就尝试过自家的此类游戏，于是便有了 1991 年的 Game Boy 掌机游戏《刚果洞窟》（Cave Noire）。

这一子类型游戏的基础概念在当时已经被定义——有随机生成的地下城，角色要在回合制下一格一格地移动。《刚果洞窟》为你提供了四个独立的地下城，每个地下城都有自己的任务。在第一个场景中，你可能需要杀死一定数量的怪物，而在另一个场景下，你需要收集足够的钱，或者找到足够的宝玉，亦或是解救一定数量被囚禁在笼子中的小仙子。完成目标后，某个地方就会打开一扇门，让你离开进入下一个场景。每次进入地下城，难度都会增加，虽然你的属性值会小幅上升，但这不足以弥补难度的提高。这是一个相当聪明的方法;普通的“Rogue-likes”难度可能会相当硬核，通常是投入了大量时间后以失败告终。通过将游戏分解成更小的部分——即使是更长的地下城爬行也很少持续超过 10 分钟——并提供具体的胜利条件，它让游戏中的成功成为一种可预期的可能性，而不是什么遥遥无期的目标。

这并不是说《刚果洞窟》是一款多么简单的游戏——前几个关卡很容易，但很快就会变得更加困难。一时的大意仍然会带来严重的后果:仅仅一个失误就可能导致覆灭。本作与常见的“Rogue-likes” 游戏的另一大区别在于敌人的移动模式。大多数情况下，它们以简单且独特的式移动，所以很容易接近。除了在你应该杀死敌人的洞穴里，进入战斗并没有太多的优势——没有经验值，物品掉落也很罕见——所以最好预判他们的移动轨迹并尽量避开他们。



你在迷宫中找到了各种道具都可以为你提供帮助——治疗药水和解毒剂可用于恢复 HP 和治疗中毒，而剑和盾牌将在剩下的关卡中略微增加你的属性。斗篷可以让你隐形，飞行能力可以把你带到房间里的任何地方，巨石可以用来操纵敌人的移动等等。在每个任务开始时，你会得到 4 个道具，其余的则可以在宝箱中找到。

《刚果洞窟》是一款面向儿童的 Game Boy 游戏，与电脑游戏不同，游戏对于用户非常友好。游戏很轻松，就像许多科乐美游戏一样，也有很棒的音乐。这是该类型游戏一个很好的入门作品，哪怕是非日语玩家也可以轻松游玩。



“Rogue-likes” 游戏通常以其残酷的难度而闻名，但《刚果洞窟》却能让你轻松融入其中。

《致命迷宫》（Fatal Labyrinth）

开发商: SEGA | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GEN, MCD

《致命迷宫》（Fatal Labyrinth）前身是世嘉为Meganet，也就是早期日本 MD 主机上推行的游戏下载服务准备的游戏《死之迷宫》（Shi no Meikyuu）。碍于当时宽带和内存技术的限制，其上所有游戏容量必须控制到相当小，所以如果不进行针对性的简化，普通的 RPG 可能很难适合这一服务。为了适应有限的空间，世嘉创造了这款“Rogue-like” 同时也是早出现在主机平台上的此类游戏之一。该作后来的重制版被收录到 Mega CD 主机上推出的游戏合集《游戏罐头 Vol.2》（Game no Kanzume Vol. 2）中。

作为一名孤独的英雄，你需要攻略一座 30 层高的黑暗城堡，打败关底的龙并夺回圣杯。本作严格遵循了大多数“Rogue-like”一脉相承的惯例，包括回合制的同步行动机制以及必须在先明确道具效果才能使用的机制等。游戏中提供了大量近战和远程武器。而金币在本作中可用作积分结算；你所获得的财宝会让你在游戏结束界面中拥有更多的墓碑，并且墓碑会变得更加华丽。

与科乐美（Konami）的《刚果洞窟》（Cave Noire）不同的是，《致命迷宫》并没有在游戏难度上做出这样的让步，而是一开始就非常困难。游戏的随机生成结果过于苛刻，忽略了提供给你适当的装备去对抗它所产生的敌人。唯一值得欣慰的是，游戏中每五层设置了一个起始点，所以你不需要每次都从头开始。这款游戏的视觉效果很简陋而相当难看，特别是与世嘉的其他 RPG 游戏(如《光明力量》和《梦幻之星 2》)相比，它的反响很差。





世嘉对于旗下 RPG 是否推出海外版本一向非常慷慨，即使这意味着这款看似平淡无奇的“Rogue-like”也在其列。

《龙之水晶》（Dragon Crystal）

开发商: SEGA | 发售年份: 1990 | 涉及平台: GG, SMS

《龙之水晶》（Dragon Crystal）可以被认为是世嘉 8 位机时代作品《致命迷宫》（Fatal Labyrinth）在欧版 Master System 主机和国际市场上 Game Gear 掌机平台的相应版本。尽管从技术上来讲，游戏登陆的都是些技能机能较弱的平台，但由于明亮的配色方案使其实际上看起来有点漂亮，而且游戏中涉及到了诸如森林和沙漠等各式各样的场景，所以它不像 30 层的黑暗城堡那么单调。

它的玩法与前作相似，只是平衡性稍好一些——许多敌人的素材被重复利用，但游戏后期会出现更强大的敌人但更强大的敌人会在游戏后期出现，而不是在游戏初期。《致命迷宫》的食物系统设计得很奇怪，你可能会吃得太多而死于过度放纵，这有点有趣，但实际上却很令人沮丧，所以本作中取消了该系统。金币现在终于可以作为货币用于购买道具。然而在 Game Gear 掌机版本中，为了适应掌机设备模糊的屏幕，游戏的画面运行速度非常慢，只能通过按住开始键来加速。在 MS 版中，您可以通过暂停按钮切换更快的行走速度。MS 版也受益于通过放大视图获得更好的分辨率，尽管配乐完全不同而且有些糟糕。这款游戏后来通过世嘉旗下的“Sonic Cafe”下载服务登陆了日本手机平台。

总的来说，《龙之水晶》虽然综合素质比其前身要好，但市场反应不佳，这就是为什么日本世嘉后期放弃了这一游戏风格的原因。世嘉后来为美国市场开发了一款奇怪的游戏《托杰和厄尔》（Toejam & Earl），并于 1991 年登陆 MD 平台，尽管这是一款并不注重战斗环节的不同类型游戏，但还是被后世许多“Rogue-likes”游戏所借鉴。





作为《致命迷宫》的移植/续作，《龙之水晶》的体验略好一些。



《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）（系列）

开发商: Chunsoft | 发售年份: 1993 | 涉及平台: SFC, N64, DC, GBC, GBA, WII, DS and more

《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）系列最早可追溯至 SFC 时期，可谓源远流长，并且完全有资格成为一个单独的游戏玩法类型。作为系列“作品联动”这一属性起点的初代《不可思议的迷宫》原本是 Chunsoft 为《勇者斗恶龙 4》打造的一款衍生作品，之后系列的人气起起落落，但凭借联动不同 IP 角色作为买点，一直延续到今天。

初代《不可思议的迷宫》是是《勇者斗恶龙 4》的续作。主角特鲁尼克（Torneko，不过 NES 原版游戏中叫“Taloon”）是一个想要建立一个大型道具商店来养家的商人。为此，他要去探索危险的迷宫来寻找宝物。在这两者之间，有一个小镇等待你去探索，城镇会随着你的进度推进而发展。这一环节更多是为了游戏的剧情服务，为你提供了可以交谈的对象，其中许多人会提供游戏建议。当你进入迷宫时，游戏才真正开始。

进入迷宫后，游戏运行模式便切换到了同步回合制——无论是迈出一步、休息一个回合、发起攻击还是使用道具，特鲁尼克所采取的每一个行动都会消耗一个回合的时间，并且当前楼层中的其他人也会同时采取行动。玩家可以随心所欲地在回合之间停留，但一旦采取行动，所有怪物跟着都会做出反应。除了要留意生命值外，你还需要找到食物来管理你的饥饿值。当特鲁尼克完成任务或生命值耗尽时，他就会回到外部世界。他可以把赚到的钱用于经营他的商店。然而特鲁尼克如果在迷宫中被击败，他当前的冒险会立即结束然后回到外面，并且失去迷宫内容关卡的进度以及在其中获得的所有道具，不过游戏仍在继续，所以你可以重新尝试攻略迷宫。

玩家在通过游戏专门准备的 10 关教学任务便可轻松上手游戏，不过游戏的主线任务是要攻略一个 20 层的大迷宫。一旦你找到地下城的目标道





历久弥长的《不可思议的迷宫》系列最初是《勇者斗恶龙》系列的衍生作品，之后有发展了一系列衍生游戏。

具，游戏并不会结束；你必须要带着它逃出生天，重走之前以攻略的楼层。当你原路返回的过程中，这些关卡中之前发现的怪物仍然存在（所以这一阶段只会变得越来越容易），但每层都不会再生成道具，迫使你依赖于你在探索过程中发现的道具。重要的是，这一路上你必须要依赖最初获得的食物来生存。

然而，特鲁尼克探险的真正目的是寻找黄金和战利品来资助他的商店。游戏中从洞穴的迷宫、要与之战斗的怪物乃至找到的道具都是随机的。本作中迷宫每层所遇到的怪物种类基本类似，但他们的数量和分布位置不同。在多次游戏后，玩家将最终形成应对多种可能情况的策略。

这些出自《勇者斗恶龙》系列的怪物中一些拥有特殊能力的存在会给特鲁尼克的旅程增加不少麻烦。各式各样的道具可以给他提供帮助，或是像箭或爆炸性的火药草这种用作武器。与典型的“Rogue-like”游戏相比，初代《不可思议的迷宫》有点简单，但却是一个很好的入门作品。游戏的交互系统特别适合 SFC 的手柄操作，并被后续的游戏所沿用。







虽然《不可思议的迷宫》系列大部分作品都是与现有 IP 联动的游戏，但《风来的西林》系列确实是 Chunsoft 创作的原创 IP。

《特鲁尼克的大冒险》取得了惊人的成功，至于后续作品，Chunsoft 打算开发一个自家原创的游戏系列，也就是后来的《风来的西林》（Fuurai no Shiren）。游戏的故事背景设定在半架空的日本封建时代，主角是沉默的流浪冒险家西林和他会说话的好搭档黄鼬卡帕（Kappa）。尽管是全新的游戏背景，但游戏的画面和质感和前作一模一样，甚至配乐也都是由作曲家椙山浩一（Koichi Sugiyama）负责的。

西林为了一览“金雕”（Golden Condor）的真容，要要穿过绝境谷（Impasse Valley），爬上巍峨的高桌山（Table Mountain）。本作相较《特鲁尼克大冒险》多了 10 个关卡，但除此之外，它是一款更有深度、更具挑战性和娱乐性的冒险游戏。《风来的西林》中有很多很酷的东西等着你去发现，在你看到所有的东西之前，有着一些系列的游戏在等待着你。

很难说《风来的西林》之于《特鲁尼克大冒险》是一次多么夸张的进步。《不可思议的迷宫》系列的开发者显然也对《骇客》（Hack）颇有研究，索尼你能看到他们在该系列中许多灵感来源自这款游戏的系统。其中包括可以跟随和帮助你的助手，你可以把空白卷轴变成任何你想要的类型，迷宫中设有多条分支路线，以及游戏中为武器提供了包括锈蚀在内的多种附加属性。《风来的西林》中也有许多独特的新功能，比如带有特定功能的随机罐子，扩展到主线之外的支线任务，安全存储道具的常客以及会出现在迷宫中的 NPC 等等。

游戏的迷宫也要比《特鲁尼克的大冒险》复杂得多，这也是本作的一大乐趣所在。高桌山本身只是旅程的最后一站;沿途有可以访问的城镇，其中有可以购买(或偷窃)道具的商店，可以推进的支线任务和可以交谈的人。其中一些支线任务可以解锁一些新功能，比如新道具或隐藏迷宫。

原版《风来的西林》最初未发行英文版本，但其于 2008 年在 NDS 上的移植版进行了全球发行。这也是一个出色的移植，加入了第二个 100 级解锁的隐藏迷宫以及一系列额外内容。而该移植版最初还有一个功能，就是让垂死的玩家可以通过互联网发出请求，希望其他玩家能够拯救他们。不过随着任天堂的Wi-Fi连接服务器的关闭，这一功能将不再有效，但玩家仍然可以生成一个救援密码，供其他拥有这款游戏的玩家使用。

此时，《风来的西林》系列分裂成两个不同的分支。《风来的西林》在 Game Boy掌机上推出了续作《月影村的怪兽》(Tsukikagemura no Kaibutsu)；他们后来在 Windows 平台上用 SFC 时期的风格对这款游戏进行了重制。该作提供了难度选项，而且它是该系列中唯一一款需要返回入口才能通关的游戏。掌机平台这一系中，接下来 Game Boy Color 上的《风来的西林 GB2：砂漠之魔城》（Sabaku no Majou）这将该系列推向了一个新的舞台。本作中也提供了多个迷宫供玩家探索，从技术上讲，后来 NDS 重制版的《风来的西林》中使用的救援功能实际上是本作首个使用的。该作后来也推出了重制版《风来的西林 DS2》，看名字就知道是 NDS 平台的。之后的《风来的西林：怪物足球》（Shiren Monsters Netsal）并不是一款“Rogue-like”而是一款面向 GBA 平台推出的五人制体育游戏。

再把视线拉回主机平台， N64 平台上发行的《风来的西林 2：鬼袭来！西林城！》（Oni Shuurai! Shirenjou!）作为正统续作，严格意义上来讲是一部以小时候的西林作为主角的前传。这款游戏的核心玩法是在迷宫中找到修复主要堡垒所需的材料来建设城堡。游戏也许在一定程度上借鉴了《宝可梦》（Pokémon）系列，让主角可以在游戏中与怪物交朋友，用罐子捕获他们并让其在战斗中登场。这代也开启了系列多重迷宫的趋势（毕竟本作早于《砂漠之魔城》）。接下来的是在 Dreamcast 主机和 Windows 平台上发行的衍生作品《风来的西林外传：女剑士飞鸟见参！》（Onna Kenshi Asuka Kenzan!）。这款游戏中加入了全新的装备改造系统并且还有一个类似前作怪物捕获系统的机械工作台系统，可以让玩家制作并升级一个功能与前者类似的机器人。该作在这两个平台上都支持在线更新的每周迷宫系统。

第三作 Wii 平台上的《风来的西林 3：机关屋的睡美人》（Karakuri Yashiki no Nemuri Hime），北美版被称作《风来之西林》（Shiren the Wanderer）。在本作中生成后的迷宫进度是固定的，因此当你离开后也不会重置。这点在《风来的西林》系列粉丝当中存在着不小的争议，因此这也是本作在系列中人气较低的原因之一。这款提供了三个不同角色供玩家控制的游戏后来被移植到了了日版 PSP 掌机上。









《风来的西林》在日本以外的地区也有零星发行，距今最近的是最初登陆于 **PSV** 上的五代。

系列第四作，也就是 PSP 和NDS 掌机平台上的《风来的西林 4：神之眼与恶魔的肚脐》（Kami no Me to Akuma no Heso）为日版独占游戏。这一版本保留了三代的主要变化之余，还添加了诸如迷宫中的昼夜循环和装备熟练度等级等新要素。与前作基本类似的五代《风来的西林 5：福寿天宫与命运骰子》最初登陆的是 NDS，但后来以《风来的西林5+：福寿天宫与命运骰子》（The Tower of Fortune and The Dice of Fate）作为标题被移植到了 PSV 掌机上并推出了英文版。

在经营《风来的西林》这一系列的同时，《特鲁尼克的大冒险》系列也在 Chunsoft 的经营下推出了许多续作。《特鲁尼克大冒险 2：最后的希望》最初发行于 PlayStation 平台，这也是该系列第一款在北美地区发行的游戏。本作引入了许多来自《风来的西林》中的改进点，并加入了一些诸如银行和面包店等新的构思，此外还有一个简单的职业系统，可让特鲁尼克在战士和法师这两种攻击模式间进行转换。美国媒体和玩家对这款游戏的评价都很差，因为他们没有真正理解这款“Rogue-like”游戏的背景，不过游戏的游玩成本和门槛都很低，后来也被移植到了 GBA 掌机上。

后续的《特鲁尼克大冒险 3》起先是在 PS2 平台上发行的，后来也被移植到了 GBA 上。游戏中，特鲁尼克的儿子波波罗（Popolo）在度假期间染上了怪病，因此作为父亲的特鲁尼克必须拯救他。本作中在迷宫之外设有了一个大地图，你可以在地图上走到不同的城镇，然后再去探索迷宫。特鲁尼克也在本作中有了两名同伴，罗莎（Rosa）和伊内丝（Ines），并且波波罗后面也会作为一个可操作角色登场。此外，本作中也引入了怪物捕获系统。与《风来的西林 3》一样，这款游戏取消了离开后重置迷宫的设计，这再次引起了粉丝的争议。

这是最后一款以“特鲁尼克”作为主角的《不可思议的迷宫》，但不是《勇者斗恶龙》这一 IP 在该系列的最后一次亮相。接下来《勇者斗恶龙：少年杨格斯与不可思议的迷宫》（Shounen Yangus to Fushigi no Dungeon）把主角换成了《DQ 8》中的明星角色杨格斯（Yangus）。就像《DQ 8》一样，本作也采用了相当赏心悦目的动画渲染效果。本作在仅保留了《特鲁尼克大冒险 3》中怪物捕捉系统并加入了怪物融合系统的同时，放弃了前作中诸如大地图和固定关卡等大多部分改动，不过与此同时还沿用了《DQ 8》中的“张力系统”（Tension system）。

《最终幻想》系列也推出过一些类“不可思议迷宫”的游戏。首款游戏是 1997 年在PlayStation 上发行的《陆行鸟的不可思议迷宫》（Chocobo’s Mystery Dungeon），主角也换成了可爱的黄色小鸟“陆行鸟”和像是“莫古力”（Moogles）这类原作中的其他生物，不过本作并非是由 Chunsoft 而是 Square 和 Banpresto 合作开发的。该作中沿用了《最终幻想》系列招牌的即时战斗以及召唤兽系统，并且为新手玩家提供了各种便利。而有着同伴角色，更强的故事情节，并调整了实时战斗系统的续作也登陆了北美市场。之后便是 Wii 平台并随后移植到日版 NDS 上的《陆行鸟的不可思议迷宫：忘却时间的迷宫》（Final Fantasy Fables: Chocobo’s Dungeon），该作后来在 2019 年推出了重制版《陆行鸟的不可思议迷宫：Every Buddy!》（Chocobo’s Mystery Dungeon: Every Buddy!），游戏主角是改为了宝藏猎人希德（Cid）和他的搭档陆行鸟。除此之外本作中刚还引入了《最终幻想》系列的职业系统。

Chunsoft 后来也会偶尔推出一些和《勇者斗恶龙》联动的游戏，就比如最近一部以《**DQ 8**》中杨格斯儿时的故事作为主题的游戏。







再接下来便要说到与《宝可梦》这一 IP 联动的《宝可梦不可思议的迷宫》系列了。该系列每作的发行都对应了当时最新世代的《宝可梦》游戏，其中许多都是采用了有着不同的“宝可梦”角色阵容的多版本游戏，并且需要在同一世代的不同游戏之间的联动才能玩到所有角色。

该系列的第一世代游戏《赤之救助队》（Red Rescue Team）和《青之救助队》（Blue Rescue Team）是在两个不同的平台上发布的。《青之救助队》是一款 NDS 上的游戏，而《赤之救助队》则是一款专门为 GBA 开发的游戏。同世代跨平台发行的形式本作提供了一个相当有趣的联动方式：最初版本的 NDS 掌机有内置 GBA 卡带的读取卡槽，所以玩家可以在一台机器上同时插入这两款游戏，然后就可以在《青之救助队》中读取到《赤之救助队》的数据了。

系列大多数游戏的故事大同小异——玩家所扮演的角色从人类出于某种未知原因变成了宝可梦，游戏开头也都会有一个性格测试来决定玩家变成的宝可梦种类。一旦转化，他们就能够与其他宝可梦交流，并且可以开始建立一个团队来解决影响该地区的任何问题。

因为系列游戏的目标受众是儿童，所以该系列果断放弃了“Rogue-like”游戏中常见的永久死亡机制，允许游戏中宝可梦在失败后保留他们的经验，从而减少每次探索失败后的挫败感。然而游戏核心玩法是建立在《宝可梦》系列的基础上，所以即便是初代也忠于原著在游戏中加入了上百种宝可梦及其对应的最终进化形态，并且在游戏中采用了接近《宝可梦》系列的玩法元素，而且相当出色地将其融入到“Rogue-like”的框架下。

后续的游戏除了升级了画面，调整机制并添加更多的宝可梦外，内容大致相同。接下来的又在 NDS 上推出了加入了第四世代宝可梦的《暗之探险队》（Explorers of Darkness）和《时之探险队》（Explorers of Time），紧随其后又推出了加入了更多宝可梦和额外故事情节的增强版《空之探险队》（Explorers of Sky）。随后是在 WiiWare 以数字版形式发行的《宝可梦冒险团》（Adventure Team）三部曲，而该系列画面也正式转为 3D 建模的了。此后就要等到他们在 3DS 两部续作《宝可梦不可思议迷宫：极大之门与无限迷宫》（Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity）以及《宝可梦超级不可思议迷宫》（Pokémon Super Mystery Dungeon）。而 GBA 和 NDS 的第一世代游戏最终在 NS 主机上进行了重制并整合成一款游戏，也就是《宝可梦救助队 DX》（Rescue Team DX）。

甚至是一些相对冷门的游戏 IP 也都与《不可思议的迷宫》有过联动。PS2 上于 2004 年推出的《德鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫》（The Nightmare of Druaga: Fushigi no Dungeon）是南梦宫（Namco）1984 年的作品《德鲁亚加之塔》（The Tower of Druaga）的衍生游戏。和原版一样，游戏的目标是找到每层楼的钥匙，并用它来解锁下一个区域。与大多数《不可思议的迷宫》不同的是，本作的迷宫并不是随机生成的，只是道具是随机的;与原版街机游戏一样，隐藏的宝藏需要满足特定的要求才能出现。本作冒险途中会不断消耗的不只有饱腹度，还有你的光源，你必须要定期对其进行补充，要不然最终只能在黑暗中徘徊。本作中也没有永久死亡机制，取而代之的是角色复活后会失去所有道具和一半的经验值，不过这仍然是一款非常困难的游戏。

Atlus 旗下的复古 DRPG《世界树迷宫》系列也与该系列在 3DS 上推出了两款联动游戏。这两款游戏中，玩家要控制一群角色探索迷宫，并且每个角色的职业设定也都来自于《世界树迷宫》系列。它们还包括原系列中的关卡分支和城镇发展等内容，以及名为“DOEs,”的敌人和近乎无敌的怪物“FOE”。这种怪物会穿过一层层迷宫并摧毁你的中央基地，而且他们只有在特定情况下才能被打败。第一款游戏在全球发行;第二款游戏，添加了一些角色职业和子类，但只在日本发售。

最后还有一款和《高达》相关的《机动战士高达：不可思议的迷宫》（Kidou Senshi Gundam: Fushigi no Dungeon）。然而，它并没有推出过任何主机或掌机版本，只是日本手机的独占游戏，这意味着它很容易被人忽略掉。

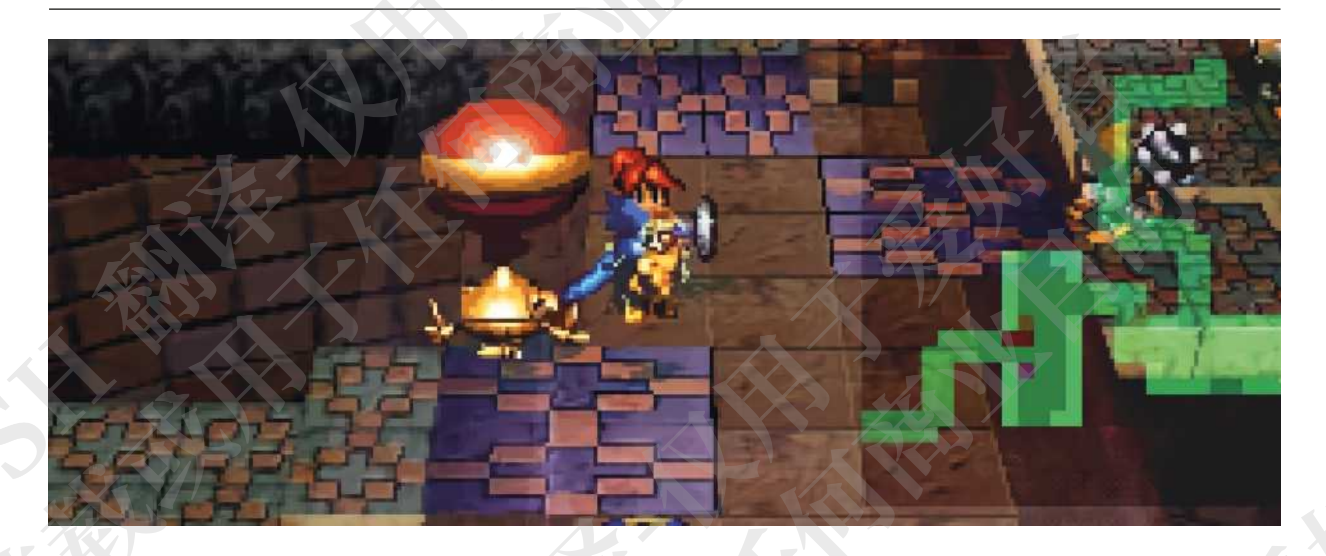


在系列游戏中最成功，至少是在日本以外地区知名度最高的便是与《宝可梦》联动的系列。









《魔物之塔》（Azure Dreams）

开发商: Konami | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, GBC

《魔物之塔》（Azure Dreams）这款游戏混合了多种玩法类型。从本质上讲，这是一款受到《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）影响的“Rogue-like”，但它混合了怪物培养、城镇建设甚至恋爱养成等元素。游戏中你控制的少年（默认名科尔-Koh）要勇闯他家乡附近的魔物之塔。他身边还跟随着一只小怪物作为搭档并在战斗中提供帮助。

这类游戏的典型特点是，每层迷宫都是随机生成的，玩家可以在回合制游戏中寻找道具并打败怪物。从某种程度上来说，这款游戏遵循了“Rogue-like”的传统规则，科尔每次都要从零开始攻略迷宫。然而游戏的老手无论如何都会保持他们的等级，而且如果你设法找到逃离地下城的方法，你可以保留你找到的任何装备。这样，你就可以把你找到的蛋带回家，孵化和繁殖新的宠物，并出售物品以获得额外的现金。然后你可以把钱投入到城镇的建设中——你可以建造一个赛马场，一个赌场，一个剧院，或任何类似的设施来改善城镇居民的生活，或者你可以把你的房子从一个单间小屋扩展到一个巨大的豪宅。其中许多都是迷你游戏，玩家可以通过玩这些游戏获得更多现金。此外，根据你在塔中建造的建筑和完成的支线任务你可以尝试向镇上的 7 个女孩求爱。不过，这一环节除了能实现自我满足感之外对冒险没有任何实质性的影响。此外，游戏中还有一个名叫高希(Ghosh)的男性劲敌，他表现得像个可攻略的同性伴侣，不过在 90 年代发行商显然不敢乱来。

就像许多因系统臃肿不得不面对许多问题的游戏一样，《魔物之塔》》也有些不成熟。游戏前期的开荒阶段相当艰难，因为你需要想办法把装备带回来，除非运气好随机到可以直接把你和所有道具传送出去的风水晶，直到你物品囤积的足够多，否则还是会非常令人崩溃。游戏城镇建设元素的深度空间有限，而且不管是叙事或游戏机制，亦或是恋爱养成部分都不够有趣。恋爱对象都是些烂大街的人设，而且画风也不那么吸引人，最终导致满盘皆输。尽管如此，Konami 胆敢将《魔物之塔》在海外发行也是勇气可嘉，要知道特别是考虑到它在 1998 年中期发行时，那时的海外用户很少能接触到那些影响这款游戏玩法的作品（《不可思议的迷宫》、《勇者斗恶龙 5》、《宝可梦》和《心跳回忆》）。





《魔物之塔》是一款采用了《不可思议的迷宫》玩法框架并融入了城镇建设、怪物饲养和恋爱养成等元素的游戏。

《魔物之塔》后来被移植到了 GBC 掌机上，画面也变成了完全自上而下的 2D 效果，而不是 PlayStation 版那种在 3D 预渲染的背景中使用难看的 2D 立绘。该版本同时也删掉了约会和城镇建设的部分，但也增加了一个合适的结局，这是最初的版本所缺乏的。后来 NDS 上有推出过一款名叫《TAO 魔物之塔与魔法之卵》（Tao’s Adventure）的伪续作，不过与 GBC 上的《魔物之塔》一样，它删除了几乎所有的模拟经营元素。



《巴洛克-歪曲的妄想》（Baroque）

开发商: Sting | 发售年份: 1998 | 涉及平台: SAT, PS1, PS2, WII, NSW

2032 年，地球被一场名为“大热波”（Blaze）的灾难性事件所摧毁。你控制的主角沉默寡言且失去了记忆，而他将要去探索一作精神之塔（Neuro Tower）为那被自己所遗忘的罪孽赎罪。世界的毁灭与他有关吗？那些聚集在塔底的奇怪生物是什么，扭曲的幻想是否是将他们变成这样的诱因?指引你前进的天使又是谁?

《巴洛克-歪曲的妄想》（Baroque）这款游戏相当热衷于这种晦涩的表达手法，整个故事从一开始有存在着大量无意义的内容，奇怪的对话也很少能拼凑出完整的信息。但被笼罩在谜团中的不只有游戏的故事，游戏结构本身也是如此。本作是一款“Rogue-like”游戏，而前文中的“精神之塔”则是本作的迷宫。然而，游戏的核心叙事围绕着死亡与重生这个主题，所以主角这样特殊的存在可以让你反复进行试错。游戏期望玩家角色死去，并且在不断地死亡过程中，时常会穿插一些关于背景故事的闪现画面。这很吸引人，但与此同时，你几乎不可能知道你是否真的在推进故事，或者自己除了到达塔的底层外应该按照怎样的步骤才能通关游戏。而对于这些常见问题的答案几乎成了必要条件。

这款游戏的玩法也与其他的“Rogue-likes”存在着很大的不同，因为它是一款第一人称视角的游戏，至少在世嘉土星和 PlayStation 主机上最初发行的时候是这样，而且这款游戏只有日版。换句话说，它更像 FromSoftware 的《国王密令》（King’s Field）。游戏中随机生成的迷宫相当糟心，经常不能掉落必要的道具。在每次探索开始时，你会获得一把天使之枪;它几乎可以杀死任何东西，但你只有五次机会。除了你的生命值，你的活力也在不断消耗，这迫使你需要不断地杀死敌人来恢复它，并尽可能快地寻找通往下一层的出口。



而就像是《寂静岭》（Silent Hill）加《真女神转生》（Shin Megami Tensei）的美术风格才是《巴洛克-歪曲的妄想》真正为人所津津乐道的部分。游戏中以塔罗牌作为原型的怪物大都是些奇怪的、扭曲的恶魔，塔的许多层次都像破败的工厂。被你吃下肚用于恢复健康的实际上一堆骨头和血肉。它的超现实和恐怖程度是大多数真实系的生存恐怖游戏所不具备的，仅此一点就让它变得独一无二。

该作后来在 PS2 和 Wii 主机上推出了重制版，并且由 Atlus 负责发行英文版。这个版本将视角从第一人称转变为第三人称，不过两个版本的动作都很笨拙。虽说画面进步了不少，但 32 位机时期的灰暗色调和粗糙感更适合其氛围营造。岩田匡治为原版游戏制作的音乐曲风非常冷酷，而重制版中林茂树(Shigeki Hayashi)的配乐则相对让人感到出戏，但仍然相当不错。总的来说，重制版的门槛相对更低，但缺乏原版中的一些韵味。而初版游戏在日本可谓是一款非常“热门”的邪典游戏，有大量的衍生产品，其中就包括作为前传的视觉小说《巴洛克综合症》（Baroque Syndrome）。



这款游戏可能相当硬核，但《寂静岭》的粉丝肯定会被《巴洛克》那种后启示录、充满锈蚀感的美术所吸引。而最初的土星版也于 **2020** 年移植到了 **NS** 上。



《绝对英雄改造计划》（Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PSP

日本一（Nippon Ichi）素来以其古怪幽默和剑走偏锋的游戏机制下诞生的 SRPG 而闻名于业界；当他们决定将这些元素应用于一款“Rogue-like”时，便有《绝对英雄改造计划》（Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman）这款有着非常荒谬标题的游戏。就像标题所言，这是一个正邪对抗的故事，但我们的英雄在赶去战斗的路上发生了车祸，无奈只能将他们的头衔赠与一个随机路过的少年，而这个人就是你。作为新任不败游侠（Unlosing Ranger），你将被传送到异化地球（Bizarro Earth），在那里和一个戴着兔子帽的少女艾托兰泽（Etranger）一同接受训练，为了对抗不死的黑暗将军，你必须要变得足够强。游戏中每个任务都会随机生成一个充满着怪物和宝藏的迷宫，在那里你必须让自己吃饱，否则就会开始失去生命值并最终饿死，在这种情况下死亡并不是游戏的结束，而是让你在没有道具或经验的情况下无功而返。也就是说。，这更接近与《不可思议迷宫》系列中的“轻量化永久死亡机制”（permadeath lite）。

每个迷宫的场景主题都对应了“异化地球”上某个居民的问题。这些人的人生都以平行世界的方式与地球上的某个人联系在一起，特别是那些在电视上看到“不败游侠”的彻底失败而士气低落的人。通过解决他们的问题（也就是打通对应的迷宫），你最终恢复了地球上人们的决心。在此过程中，你将获得一种对抗黑暗将军的新能力;然后你会被送回地球再次尝试战斗，但最终再次被击败，所以再度回到“异化地球”接受更多训练，周而复始。每次循环都被表示为类似于电视动画的一集。剧本也是充满了恶搞风格，更是有当时日本流行漫画角色和日本一旗下游戏角色在本作中客串。

在满满的日本一风格之余，本作中还有许多来自其他游戏系列的系统可供使用。玩家可以在关卡



中捡起并丢弃敌人。虽然从技术上讲，你将从 0 级开始每个地下城，但每次你完成一个区域，你的基础属性都会增加，所以实际上你总是会变得更强大。此外，在顺利攻略迷宫之后带回基地的任何道具都将被保留，并且可以重复使用，或者出售以获得金钱在随后的循环中购买更多道具。你所有的武器都有一个会随着使用而下降的状态属性。为了能在下次使用，你必须要对其进行修复。，但你可以将破碎的装备扔向敌人，吃掉它们，或者使用它们来增加你的基础属性。在这类游戏中，你需要实时监控自己的饱腹度，在探索和离开地下城的过程中，你的饱腹度都会耗尽。饱腹度不单单会随着时间而迅速下降，在你使用任何特殊攻击动作时也会对其进行消耗。如果一直举着敌人或同时使用两种武器，你很快就会感到饥饿。

如果你更喜欢纯粹的地下城冒险，那么本作中的诸多小系统可能会让你不知所措，但如果你喜欢像《魔界战记》中“黑暗审判”（Dark Assembly）和“道具世界”（Item Worlds）这样的小游戏，那么这些子系统可能更适合你。游戏中有很多角色自定义项，而且非常平易近人，即使对于那些不喜欢“Rogue-likes”的人来说也是如此。



“Z.H.P.”是“绝对英雄改造计划”（Zettai Hero Project）的缩写，这是一款日本一将其无厘头的故事风格与丰富的子系统相结合的类《不可思议迷宫》玩法的游戏。



《神与命运革命的悖论》（The Guided Fate Paradox）（系列）

开发商: Nippon Ichi | 发售年份: 2013 | 涉及平台: PS3

尽管日本一偶尔会依赖自己的旗舰游戏《魔界战记》（Disgaea）系列，但他们经常热衷于改编他们已有的游戏 IP，使他们共享一套机制。作为《绝对英雄改造计划》（Z.H.P.）的后续产品，他们又为 PlayStation 3 主机打造了两款“Rogue-likes”游戏，从技术上来讲，这是有着类似主题但完全独立的两款游戏，也就是《神与命运革命的悖论》（The Guided Fate Paradox）和《觉醒的命运之夜》（The Awakened Fate Ultimatum），每一款游戏都对天堂的内部运作进行了更戏谑的探讨。

就像是《绝对英雄改造计划》中一样，《神与命运革命的悖论》的主角是一个被拽进来了特殊环境中的路人少年——本作中，主角神乐坂莲也（Renya Kagurazaka）在一次赢得了商店街彩票后，被选中飞升为塞拉斯蒂亚（Celestia）天使世界的神。作为新的统治者，他必须对各种各样的人的愿望做出反应，其中一些是相当愚蠢的——例如，第一个区域让你修复一个对自己的故事感到失望的灰姑娘。在故事的过程中，你还会遇到以撒旦为首的地下世界的恶魔。

这款游戏的玩法与《绝对英雄改造计划》非常相似，只是进行了一些改进和调整。在大多数情况下，你都有一个天使陪伴，他会走在你身边并自动攻击附近的敌人。随着游戏进度的推进，你会解锁越来越多的辅助功能。此外，物品在使用后不会损坏，而是会爆炸——这仍然会降低它们的实用性，但这种这种情况真的发生以后，便会给予角色一个神圣符文让玩家可以在“Divinigram”界面进行升级，而且破碎的道具可以被带到铁匠那里同时修复和增强。总之，这是一个非常精致的入门级佳作。

紧接着一年之后推出的《觉醒的命运之夜》虽然从情节的角度来看，这是某种意义上确实是上一作的续作，但这款游戏却缺少了相当多日本一的经典元素。主角神风新（Shin Kamikaze）一上来便被谋杀，随后天使拯救了他，并使其也成为了塞拉斯蒂亚的神。然而，虽然故事仍然围绕着天使与魔鬼之间的战斗展开，但它删除了为其他人类解决问题的部分。





日本一继《绝对英雄改造计划》后又推出了两款“Rogue-likes”游戏，前者可以明确是《Z.H.P.》的继任产品，另一款则是故事情节过于简单化的续作。

事实上，尽管二者在故事情节有所衔接，但与前作相比本作还是有很多不同之处。虽然《决定英雄改造计划》和《神与命运革命的悖论》都使用了在 3D 场景使用 2D 立绘的等距视角画面，但与这些类《魔界战记》风格的游戏不同的是，款新游戏使用了俯视视角和二头身的人物模型。这虽然能让操作起来更顺畅，但看起来要廉价许多。诸如天使同伴、道具爆炸等前作设定均未被采用。相反，本作主角可以通过从正常的人类形态转变为天使和恶魔的形态来攻略关卡。大多数敌人也被分类为天使或恶魔，所以你可以切换到相反的职业来造成更多的伤害。然而，停留在这两种形态中也会消耗 SP。当等级提升或让角色做出各种道德抉择时，你也可以获得水晶点来升级这两种形态。总的来说，本作相较前作可能过于简单，而且其更严肃的故事氛围也不被大多数粉丝所接受。



《伊津奈》（Izuna）（系列）

开发商: Ninja Studio Ltd. | 发售年份: 2006 | 涉及平台: DS

《降魔灵符传：伊津奈》（Izuna: Legend of the Unemployed Ninja）是一款受到《不可思议的迷宫》（Mystery Dungeon）启发的游戏。游戏的故事要从忍者时代的落幕说起，伊津奈和她的忍者家族被赶出了他们的旧城池;在流浪期间，她得罪了当地的神灵，结果导致其所在氏族的其他成员身上出现了怪异现象。在游戏中，伊津奈必须要去追踪并击败各路神明让一切回复正常。而之于这类游戏玩法，和《不可思议的迷宫》中一样，你自然要去攻略一系列随机生成的迷宫，不过本作的迷宫布局极其混乱且只有很少的房间

游戏的画面和配乐都很不错(主题也很吸引人),但”Rogue-like”游戏的核心在于玩法。当主角每次进入地下城时不必从零开始,而且会保留他的经验值。也就是说后期的迷宫是围绕着更高级别的主角设计的，这也意味着伊津奈有时候需要在早期的刷任务获取经验，这有就点烦人了。

本作对于传统的《不可思议的迷宫》玩法模式进行了一些改变。在取消了饥饿度系统的同时，加入了一个 SP 值。SP 不仅会随着时间的推移而消耗，当主角被敌人攻击或使用护身符这类道具时也会消耗一定的 SP。耗尽 SP 并不致命，但是伊津奈的攻击力会随着 SP 的减少而大幅下降，不过使用对应的道具便可对其进行回复。在游戏众多魔法道具当中，最重要的莫过于护身符，它可以被读取、投掷或附加到装备上。游戏中的所有装备都会像《火焰纹章》（Fire Emblem）中那样存在着耐久度的设定，并且会随着使用而下降，另外附带的护身符也有最大容量的限制。每个护身符都有一个 SP 值，如果附着的武器上的 SP 超过了它的容量，它的耐久值就会大大降低。《伊津奈》和《不可思议的迷宫》系列的不同之处在于，《不可思议的迷宫》的陷阱对于所有人都是一视同仁的，而《伊津奈》可以放置魔芋和炸弹来减缓和攻击敌人。





《伊津奈》的角色美术无疑突出了女主角的性感，尽管在游戏中很少有这种表现。

可悲的是，《伊津奈》的设计存在一个问题，那就是护身符虽然发动的效果非常厉害，但却会削弱女主角的力量，因为当护身符被用作逃跑或控制时，会大大降低她的 SP。最强大的护身符不仅稀有而且昂贵，这在一定程度上破坏了传统“Rogue-like”游戏的平衡性设计。然而，游戏中也有一些值得称道之处——不同之处确实使它在一众“Rogue-like”的变体游戏中脱颖而出，并且一些怪物的设定也很讨喜。

续作《降魔灵符传 2：伊津奈》中加入了多角色系统，让玩家能够在伊津奈和其他新可玩角色之间切换。而本作中主角伊津奈和她的朋友志保后来也成为了 NDS 上格斗游戏《风云格斗》（Windy X Windam）中的可玩角色，这是 Ninja Studio 在公司倒闭前不久发行的另一款游戏。

《时间追踪者》（Time Stalkers）

开发商: Climax Entertainment | 发售年份: 1999 | 涉及平台: DC

《时间追踪者》（Time Stalkers）在日本被称为《魔境大战》（Climax Landers），这个标题更为贴合游戏内容，毕竟这是一款主要角色都来自于开发商 Climax 的联动游戏。游戏中有来自《魔境秘宝》（Landstalker）的奈杰尔（Nigel），还有《神偷蕾蒂》（Lady Stalker）的蕾蒂以及《光明与黑暗》（Shining in The Darkness）的帕拉（Pyra），以及一些原创角色，包括蓝头发，红斗篷的英雄索德（Sword），兽人拉欧（Rao）和傀儡人偶马里昂（Marion），而这些角色也都是由 Climax 的御用美术重新绘制的。

然而，这款游戏与该公司之前的作品不同，它是一款“Rogue-like” 游戏。你需要选择其中一个角色，然后进入探索一系列的迷宫，在每个迷宫中你都要从第一层开始探索并且每次进入时都会有一个全新的布局。随着你不断地击败每个迷宫中的 BOSS，游戏剧情就会随之推进，，当然也有支线任务和随机掉落的战利品等着你去寻找。这款游戏的战斗系统与其他日本游戏不同，当你发现敌人时，游戏会切换到更传统的回合制战斗系统，双方互相攻击。虽然在探索地下城时你只能控制一个主角，但你也可以捕捉怪物来填补队伍中剩下两个空缺。



除了需要关注决定了角色可释放技能的活力值外，你还需要事实监管角色的饱腹度。此外游戏中还有许多的小游戏。

《时间追踪者》（Time Stalkers）英文版发行时，人们普遍感到失望，因为这是一款与以往《魔境秘宝》或《光明力量》完全不同的游戏。除了粉丝服务元素，这是一款有着无聊、单调的地下城设计和单薄的故事，且相当乏味的游戏。



虽然有些角色对世嘉粉丝来说可能很熟悉，但《时间追踪者》居然是一款“Rogue-like”是所有人始料未及的。

《片道勇者》（One Way Heroics）

开发: SmokingWOLF | 发售年份: 2012 | 涉及平台: WIN, PS4

元祖“Rogue-like”玩法在 2010 年后迎来了重生，这主要归功于独立游戏《洞穴探险》（Spelunky）的流行。结果便有了玩法无限细分下的各种变体，将《Rogue》的元素融入到不同类型中。日本开发商 SmokingWOLF 开发的《片道勇者》（One Way Heroics）是一款非常独特的游戏，因为它既非常传统又非常现代。

黑暗开始逐渐吞噬大地，作为主角的你所肩负的任务便是一边逃离逼近的黑暗一边为最终击败魔王做好准备。虽然在基本层面上它的玩法与之前的日本“Rogue-likes”游戏类似——你需要以一格为单位进行移动，并且在回合制玩法下进行攻击，控制饥饿，抢夺战利品——但在本作中，你即将探索的不是所谓的迷宫，而是要一整个广阔的区域中冒险。时间每过一天，位于左屏幕的黑暗就会进一步逼近，而游戏的屏幕是会向右边滚动迫使你前进，这就是标题中提到的“片道”（也就是单向路）的意思。如果被被身后的黑暗所吞噬，游戏会立即结束。其结果是一个节奏超快且内容紧凑的游戏，可供玩家在短时间内享受。根据你每局游戏的表现，你还可以为未来的游戏解锁一些事项，包括属性加成、角色职业和能力，以及将选定的道具保留到之后每局游戏中。虽然游戏每

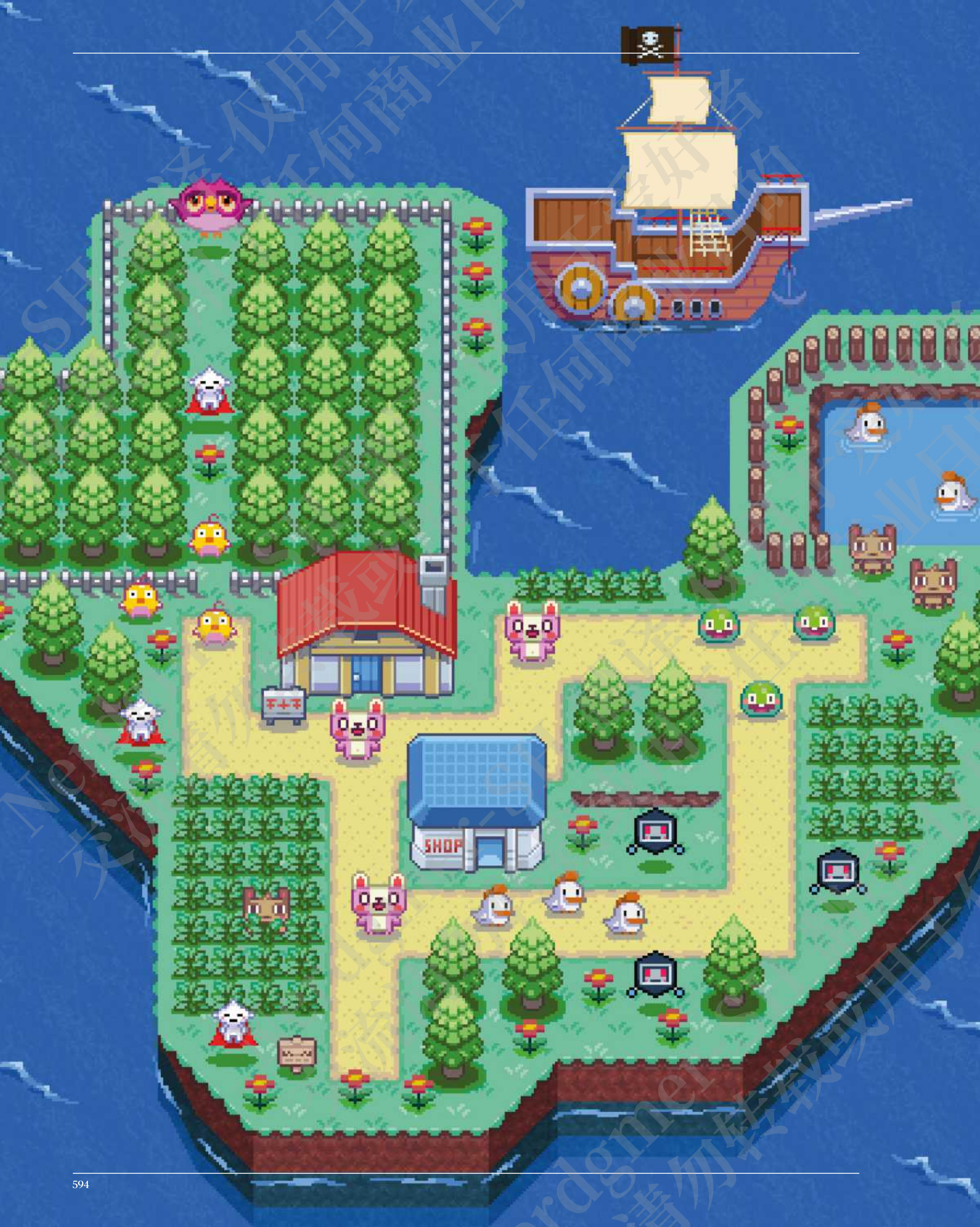


局关卡布局都是随机生成的，但你可以使用每次生成的地图种子来重温它们。

这款独立游戏获得了成功，Spike-Chunsoft对其进行了重制，并将其命名为《不可思议编年史：片道勇者》（Mystery Chronicle: One Way Heroics），使其正式成为《不可思议的迷宫》系列的一部分。然而，各种变化，如陷阱的执行，更糟糕的配乐和糟糕的帧率，使它不受粉丝欢迎。



《片道勇者》无疑是款获得商业成功的独立游戏。


SHOP

《“怪物收集”类 RPG》（Monster- Collecting RPGs）

通常情况下，角色扮演游戏在玩家控制的团队成员和敌人之间有着明确的界限，而敌人的存在主要是为了攻击或被我方消灭。但是，如果这些敌人能够被说服弃暗投明或被驯化并成为一个可玩的角色呢?

这一概念最早可追溯至何处已无从考证，但至少早在 Atlus 在 FC 上推出的 DRPG《女神转生》中就已初见端倪，在这款游戏中，玩家可以说服各种神话中的恶魔和生物加入他们的团队。然而，这是一个核心用户多为老派的硬核玩家的系列；之后这一理念通过《勇者斗恶龙5》(Dragon Quest V)，再少是在日本得到了更广泛的推广。这款游戏中主角同样拥有可以和怪物交流的能力，其中一些怪物甚至可能会在战斗结束后加入你的团队。

此类玩法最终在 1996 年，任天堂 GB 掌机上的初代《宝可梦》（Pocket Monsters，也就是《Pokémon》在国际上正式的标题名），在这款游戏中“怪物收集”（Monster- Collecting）不再是附属玩法，而是整款游戏的核心。这个概念非常受欢迎，以至于开创了一个横跨多媒体领域的 IP 系列，在接下来几十年当中诞生了无数动画和漫画改编作品，更不用提授权的模型、集换式卡牌和毛绒玩具了。伴随着游戏的流行，也出现了许多模仿者。

考虑到《宝可梦》的目标用户多为儿童和青少年，所以许多类似的游戏都瞄准了相同的用户群。因此你能看到这类游戏中玩家要收集的怪物都有着可爱的形象，而不是传统 RPG 中那种张牙舞爪的真实性怪物。事实上，这些游戏中的部分怪物并不具有攻击性，它们大类似于野生动物（或是某些角色的附属品），所以从功能上讲，它们更像是玩具或宠物，只是碰巧可以代表你去战斗。此外，这类游戏面向的大都是掌机平台，毕竟是为了吸引目标市场，让孩子们可以玩这些耗时的游戏，而不必与父母或兄弟姐妹争夺电视。最后，许多游戏在推出的同时都附属了相关的动画及衍生商品，这不仅可以为 IP 持有者带来更多的收益，更能有效的推广游戏及其世界观。

这类游戏也都涉及了竞技和社交元素。虽然许多 RPG 主张的是单人体验，但即便是 GB 掌机上的初代《宝可梦》，只要你有联机通信线，就可以与其他拥有此游戏的人交换宝可梦。因此除了在主线故事中为了成为宝可梦大师而冒险外，你还可以与你的朋友进行对战，从而让你更有动力去寻找并训练新的宝可梦。

由于主要受众群体是儿童，其中多为尚在学习阅读的小学生甚至学龄前儿童，所以这些游戏更多倾向于降低难度。尽管如此，这种简单还是很迷人的，所以思想开放的成年人无论是独自玩还是和孩子们一起玩，最终都会发现自己已经被其有趣的世界观所吸引。这类游戏也是日本角色扮演游戏的入门级作品，所以他们许多年轻人的第一款游戏可能是《宝可梦》，然后再接触《最终幻想》（Final Fantasy）、《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）或《女生异闻录》（Persona）等其他游戏。

探索世界和寻找生物加入你的团队是“怪物收集”类 RPG 的核心要素。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



《宝可梦》（Pokémon）（系列）

开发商: Nintendo/Game Freak | 发售年份: 1996 | 涉及平台: GB, GBC, GBA, DS, 3DS, NSW

在 20 世纪的 80 年代到 90 年代，城市过度开发已然成为日本的一个问题，越来越多的乡村和自然地区变成了混凝土丛林，破坏了当地的生态。田尻智（Satoshi Tajiri）也注意到了这些变化，儿时的他一直热衷于花费时间去捕获昆虫，而这在日本文化中一度被认为是理想化的少年时代的重要组成部分。随着自然环境被人工环境所取代，田尻智注意到昆虫数量的减少，并且许多孩子在室内的时间比在室外的时间要长，此时的他不免为这些孩子的未来感到担忧。此前田尻智曾经营过一本专门刊登电子游戏中的隐藏要素和彩蛋的游戏杂志《Game Freak》，不过为了通过游戏实现“昆虫收集”这一主题，他最终选择和杂志的插画师杉森建（Ken Sugimori）合伙成立了一家与杂志同名的游戏开发工公司。随着任天堂 Game Boy 掌机的发布，田尻智相中该掌机的联机线功能，并随之在脑海中设想出一副小虫子爬过联机线来到对方小朋友手中，就像他小时候经常作的那样进行收藏品交换的画面。与此同时， Squaresoft 在 GB 上发行了《魔界塔士》（Makai Toushi SaGa），也就是西方玩家所熟悉的《最终幻想传奇》（Final Fantasy Legend）。这款游戏充分证明了慢节奏、深思熟虑和复杂的游戏在掌机平台上是有市场的，而这款热门游戏也激发了田尻智的灵感。于是便诞生了在日本家喻户晓的小怪物“宝可梦”（Pocket Monsters，英文缩写为“Pokémon”）

田尻智最初带着自己的构想来到了任天堂，但这一在当时可谓是前所未有的游戏理念却让当时公司的决策者犯了难。尽管有宫本茂（Shigeru Miyamoto）进行指导，但游戏开发的工期一拖再拖，导致 Game Freak 时常处于破产的边缘而不得不搁置《宝可梦》项目的开发，转而投身到诸如任天堂《耀西》（Yoshi）和《马力欧&瓦力欧》（Mario & Wario），以世嘉的《脉冲超人》（Pulseman）等游戏的开发中。在此期间，宫本茂



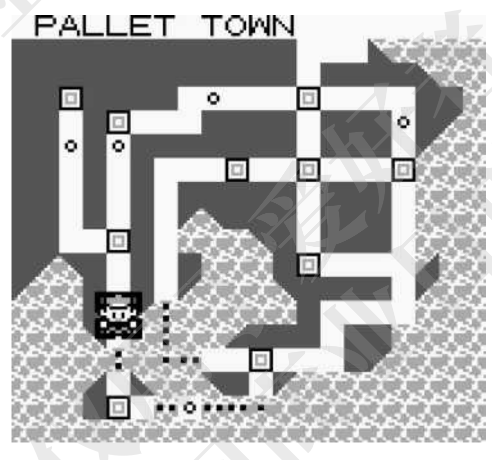


《宝可梦》分为多个时代，且每个世代都有两个或更多版本。此外，每个时代期间都会对前面的作品进行重制，就比如上图中的《宝可梦火红》就是 GBA 掌机上对初代《宝可梦红》的重制。

建议将游戏分成两个版本发售，每个版本都有一些专属的宝可梦，以推动田尻智所想实现的交换元素。1996 年，在开发了近 6 年之后，初代《宝可梦 红/绿》在日本 GB 掌机上发售了。游戏最初的销量给众人浇了一盆冷水，但游戏口碑的扩散，销量一直在稳步增长，毫无疑问田尻智这款最初以“交换与收集昆虫”为原型的游戏取得了成功。

游戏标题中的“宝可梦”涵盖了各种各样的生物;有些显然是以现实中动物为原型的，而另一部分则活体化的物品或对于神话生物的化身。每种宝可梦最多拥有两种属性（初代是 15 种属性，到目前为止一共增加到了 18 种）来代表它们的主要特征。例如，原型是普通动物的宝可梦通常是“一般”属性，而看起来像各式各样海洋动物的大都带有“水”属性。系列的吉祥物皮卡丘则是“电”属性。每个口袋妖怪都有自己可以学习的战斗招式列表，每个招式也对应一种属性。每种属性之间都存在着带有一定逻辑的克制和抵抗的作用关系，例如火对草和冰很有效，但对水就没那么有用了。所以，如果一个招式被用来对付与它具备作用关系属性的宝可梦，那么招式的威力就会相应的减少或提升。在宝可梦拥有双属性的情况下，这两种属性的







《宝可梦 红/蓝》是发行于 GB 掌机上的第一世代《宝可梦》，在游戏中你将扮演来自真新镇的少年探索宝可梦的世界。

利害关系也都会被考虑在内。这一系列容易理解的复杂互动是游戏战斗既平易近人又吸引人的核心原因，无论老少。

该系列每个世代的命名方式经常令人摸不到头脑。截止到本文完成时《宝可梦》系列一共推出了 8 个世代的正传，每代至少会推出两个版本并且二者间差异通常很小，其中最典型特点是会包含单版本独占的宝可梦。游戏的想法并不是让你购买两款游戏，而是让你与拥有同一时代另一个版本游戏的人交换宝可梦。有时某几个世代会推出带有额外内容的第三个增强版本。而且随着技术的更新，每代游戏的画面也会进行迭代。例如第一世代游戏，也就是 GB 上最初的三部曲《红/绿》/《蓝》/《黄》，这一世代之后在 GBA 时期推出了重制版《火红》/《叶绿》以及 NS 上推出了最新的高清重制版《Let’s Go 皮卡丘》/《伊布》。

第一世代的《宝可梦 红/绿》基本奠定了系列后续所有游戏的框架；玩家会遇到当前地区的宝可梦博士，并要从火、草和水这三种属性的初始宝可梦（俗称“御三家”）挑选一只作为伙伴，而你的劲敌则通常会选择一只在属性上克制你的宝可梦。至此，在草丛中你会遇见野生的宝可梦，你可以与其对战也可以使用系列标志性的精灵球尝试捕获它们，以添补你的宝可梦图鉴和收藏。许多宝可梦都存在着进化形态，当满足一定条件（通常是特定的等级，有的需要使用道具，有的就要用到“联机交换”功能）后，它们大都会进化为更强大的形态。游戏世界中还遍布着其他的宝可梦训练家，他们会向玩家发起挑战；训练有素的宝可梦可比野生的要难缠得多，并且与训练家对战中玩家是无法逃跑或捕捉宝可梦的。如果玩家想要轻松赢得训练家对战，就要像常见的 RPG 那样不断地练级并且花钱去商店为宝可梦购买诸如伤药在内的必备道具。

总之，在历经了冒险并成功击败了八个宝可梦道馆主（并获得徽章）之后，游戏将引领你进入下一阶段，在这一阶段中，你将要挑战宝可梦联盟赛，直面超强的四大天王和联盟冠军。然而，该系列另一个核心目标或者说是更大的目标便是填满宝可梦图鉴，也就是玩家手中会自动记录你所遇到会和捕获到的每一只宝可梦的图鉴。在这段旅程的过程中，你将会被卷入到与当前地区的反派集团的对抗中；就比如第一世代中关都地区的火箭队就是一个会通过非法或残忍手段利用宝可梦达成他们邪恶目的的犯罪集团。当然在此期间你也会时长偶遇你的劲敌，而与他们的战斗往往会在没有任何警告的情况下打你个措手不及，并且难度要高于普通战斗。

第一世代在日本发行了《红》/《绿》两个版本之后，GF 在晚些时候又通过邮购的方式推出了包含更多新的精灵和额外剧情的第三个版本《蓝》。然而任天堂并没有在西方世界发售这三个版本，而是做了一些调整，只在英国发行了《红/蓝》。当时的西方社会风气对于可爱的东西并不感冒，因此那是的很多美版游戏的包装封面都采用了更为硬派且暴力的画风，于是乎任天堂便开始纠结是否该对《宝可梦》采取类似的手段。当时的任天堂总裁山内博（Hiroshi Yamauchi）力排众议最终否决了这一做法，他认为西方世界玩家是时候该克服刻板印象了。考虑到对可爱的事物的喜爱是不分国界的，所以可以肯定地说，他的决定是完全正确的。最终便有了以皮卡丘作为初始宝可梦的《宝可梦 黄》，而游戏中不仅给皮卡丘添加了数字化拟音，更是让它可以跟随在玩家身后。

第一世代的游戏后来被重制了两次，分别是 GBA 上沿用了第三世代框架的《宝可梦 火红/叶绿》，以及 NS 上的《Let’s Go 皮卡丘/伊

《宝可梦 红宝石/蓝宝石》是第三世代的一部分，也是系列第一批登陆 GBA 掌机的游戏。













NDS 时代的《宝可梦》，尤其是第五时代的《宝可梦 黑/白》被大多数粉丝认为是系列的巅峰。

布》，该作改变了宝可梦的遭遇方式，并加入了非强制战斗并且基于动作的捕捉方式，也就是说本作中宝可梦只要字面意义是的丢出精灵球即可。

第二世代于 1999 年在 Game Boy Color 上首次亮相，《宝可梦 金/银》的游戏舞台换成原型是日本关西的城都地区，而一年后推出的增强版《水晶》中让玩家首次能以女孩子的身份在游戏中冒险，本世代也利用了 GBC 掌机的内置时钟功能在游戏中实现了昼夜循环机制，部分宝可梦也分为了白天限定和夜晚限定，另外本作中还为上一世代的部分宝可梦添加了更年幼的形态（比如皮皮和皮宝宝）和进阶形态（比如大岩蛇和大钢蛇）。这一世代开始宝可梦可以携带道具，以实现在战斗中自动食用树果或通信进化等效果，以此同时还加入了两个全新的属性——“钢”和“恶”。任天堂的下一任总裁岩田聪(Satoru Iwata)通过提供开发工具和压缩方法拯救了这个项目，给开发团队留出了足够的游戏空间，让他们能将第一世代的以日本关东为原型的关都地区整个一并加入到本作中。《宝可梦 金/银》后来在 NDS 上以第四世代的规格被重制为了《宝可梦 心金/魂银》。

第三世代《宝可梦 红宝石/蓝宝石》于 2002 年在 Game Boy Advance 掌机上发行。游戏舞台也换成了以现实中日本九州岛为原型的芳缘地区，之后也推出了增强版的《宝可梦 绿宝石》。如果说第二世代的卖点是昼夜循环系统的话，那么第三世代这将关注点转移到了天气影响、宝可梦栖息地和背景音当中。本作中新增了一项影响系列后来所有作品的新系统，那便是宝可梦特性，这种被动的特质可以帮助他们脱颖而出，实现更为复杂的对战策略。第三世代还引入了双打机制，宝可梦训练师间可以同时派出两只宝可梦进行 2V2 对战，不过游戏主线大部分时间内仍是单打。此外还有非常有趣的“宝可梦华丽大赛”玩法，允许参赛的宝可梦根据外表和观众评分来对决而不是战斗。这一世代后来在 3DS 掌机上以第六世代的推出了重制版《宝可梦 α蓝宝石/Ω红宝石》。

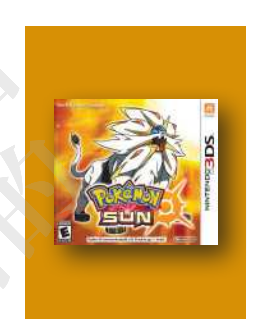
NDS 上第四世代的《宝可梦 珍珠/钻石》于 2006 年推出，并在随后推出了《白金》版本，游戏的故事发生在（以北海道地区为原型）的神奥地区。这一世代最大的创新是提出了线上连接玩法，让玩家能够通过互联网甚至是在本地与其他玩家进行交易和战斗，而不再需要联机线。在游戏玩法方面，第四世代更多是对旧有规则的修改。在此前的作品中宝可梦招式攻击的类型是由招式所属的属性决定的，例如火是特攻，毒是物攻，但在这一世代中游戏将宝可梦的攻击招式细分为了物理型、特殊型和状态变化等来实现多样化，允许更多的策略变化，从而提高某些宝可梦的上场率。游戏也利用了 NDS 的双屏幕设计，允许玩家冒险时更便捷地管理宝可梦以及使用其他各式各样新颖的功能，遗憾的是，这些功能从未在后来的任何游戏中复刻。

第五世代《宝可梦 黑/白》将游戏重心拉回到叙事；考虑到这一点，这一世代游戏甚至推出发生在同一个故事舞台一年后的《黑 2/白 2》作为主线的第二部分登场，而不是像以往那样单纯推出了增强版了事。第五世代游戏的舞台则是以现实中美国纽约和新泽西为灵感的合众地区，并且可以理解为是将游戏系列带领到一个新方向做出的尝试。《黑/白》为系列结构带来了许多实质性地提升，内容之多不胜枚举。特别值得注意的是战斗中加入了宝可梦的待机动画，全新的三打和轮盘战斗规则，以及全新的 150 个宝可梦。这是第一世代游戏外，系列唯一一次一次性加入了这么多新宝可梦的一代，而本作中老的宝可梦则要在一周目通关解锁全国图鉴之后才能在游戏中使用。此外这一世代还有一个专属的线上玩法模式，也就是“梦境世界”（Pokémon Dream World），让玩家可以在其中获取拥有隐藏特性的宝可梦，不过由于服务器的关闭，该服务早已停止。

第六世代的《宝可梦 X/Y》来到了任天堂的 3DS 掌机平台，游戏背景也跟着来到了卡洛斯地区，你能在其中感受到浓浓地法国风情，尤其是巴黎铁塔附近。这一世代不管是宝可梦还场景全都换成了 3D 建模，尤其是战斗有种主机平台上《宝可梦竞技场》（Pokémon Stadium）的感觉。这一次最大的新增内容是加入了全新的“妖精”系。此外，玩家可以在本作中自定义男/女主角的括服装，发型（颜色）乃至肤色等诸多细节设定。本作另外一个卖点便是引入了“MEGA 进化”系统。在这一系统中需要以 MEGA 进化石占据携带道具栏位为代价，让特定宝可梦在战斗中暂时进化为一种独特的形态，从而让它们获得更高的属性和强大的能力。







尽管它们不太受长期粉丝的欢迎，但后来的3D作品包括一些有趣的地方，比如以夏威夷为基础的热带岛屿阿罗拉。

七世代《宝可梦 太阳/月亮》继续留守 3DS 平台，后续也推出了对内容进行微调的《宝可梦 究极太阳/究极月亮》。本作的主舞台来到了以夏威夷为原型的阿罗拉地区。《太阳/月亮》这一代并没采用前作中的八个道馆设定，该诶了对应属性的试炼。从机制上来说，为了改变游戏的玩法 GF 引入了新的机制，即“Z 结晶”系统。宝可梦在此有对应属性的 Z 结晶后可以战斗中发动一次威力强大的 Z 招式。另外，本作同样利用了 3DS 的双屏幕设计，让下方屏幕中充当显示小地图的功能，并且在线上模式中为玩家设计了一个简陋的主题公园来实现以往游戏中的线上功能。

第八世代的《宝可梦 剑/盾》的故事发生在以英国为原型的伽勒尔地区。《剑/盾》对系列最大的贡献是引入了更多跟现代的游戏设计思路，其中包括可自由探索的半开放野外区域，提供经验和奖品的支线任务以及必须要多人组队（虽然有离线模式）对抗强敌的“极巨化冒险”。本作中玩家可以在战斗中发动极巨化让宝可梦变身到怪兽大小。然而伴随着高清化后全新 3D 建模带来的多方面因素，从本世代开始取消了《宝可梦》系列由来已久的“全国图鉴”。

当然，伴随着系列游戏推陈出新，数量越来越多也引发了一个问题——哪一代是最好的?尽管技术进步了，但大多数游戏基础内容没有太大变化。这是一个复杂的答案，因为每个粉丝都有他们心目中专属的系列排名，或者说最好的永远是他们入坑的那一代。然而，总的来说，粉丝们更喜欢 NDS 时代的《宝可梦》（第四世代和第五世代），以至于认为后来的游戏一直是在退步。此外，尽管没有什么有趣的东西要说，但它们往往有更多的故事场景和大量的对话。事实上，由于游戏的目标受众仍然是儿童，所以故事自然不会和复杂扯上边。这也是该系列一直被人所诟病的地方，因为游戏的实际模式已经固定了，所以这也给其他模仿者瞄准了这一空缺。

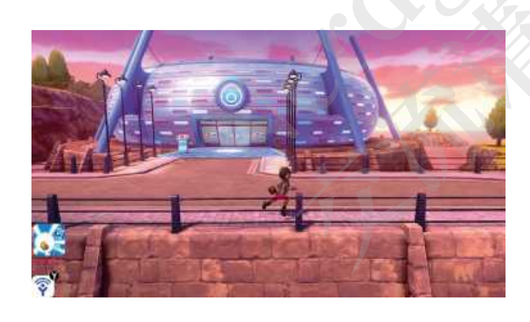
除了粉丝们制作的改版游戏外，《宝可梦》系列还有着大量涉及不同玩法和主题的衍生游戏。然而由于都是外包给其他人开发的，所以这些游戏的质量和产出一直很不稳定，而与《不可思议的迷宫》系列联动的“Rogue-likes”游戏也已经是系列最好的那一批游戏了。但除此之外，在过去的几十年中，伴随着每个世代《宝可梦》的推出，有着源源不断的动画、漫画和其他 IP 授权产品产出。其中大多数 TV 动画剧集都是根据每个世代的游戏背景改编的，不过多年以来动画的主角都是以初代游戏训练师为原型的小智（译者注：本书成书时是 2019 年，而 TV 动画宣布新作《宝可梦 地平线》不再由小智担任主角是在 2022 年）。

译者后记：

伴随着来到了新的主机平台 NS 上，GF 这一时期所面临不单单是技术力和主机性能的限制所面临的一系列非议，为了迎合新生代玩家的游玩习惯，对于以往既定游戏模式的改革更是迫在眉睫。于是在第八世代到第在九时代的过渡阶段，他们不仅在 NS 上推出了第四世代的重制版游戏《宝可梦 晶灿钻石/明亮珍珠》之余，并在一年之后的 2022 年推出了全新作品《宝可梦传说：阿尔宙斯》。前者在发售后获得了一片恶评，因为大部分玩家发现这只是一款质量低下的外包作品，没有玩家所期待的以当前世代规格进行的重制，更是处处透露着敷衍。显然 GF 将自家更多的人力投入到了续作和《阿尔宙斯》的开发中，当《宝可梦传说：阿尔宙斯》你能看到这是一款可以称之为“革命性”的续作。

《宝可梦传说：阿尔宙斯》的舞台同样发生在第四世代的神奥地区，不过是在很久以前，久到这里还被称之为洗翠地区（原型是拓荒时期的北海道），玩家扮演的主角从现代穿遇到了这个时期，

《剑/盾》的故事舞台发生在以英国为原型的伽勒尔地区。这是该系列的第一部高清作品，显然改革总是伴随着不小的麻烦。





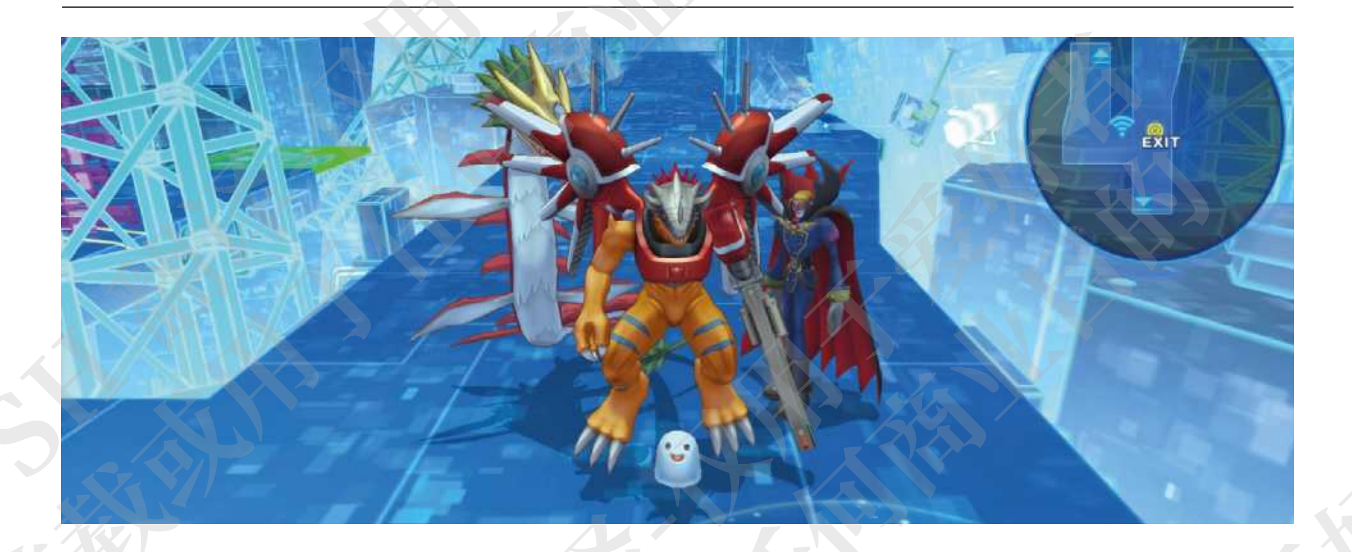


在游戏中你要与作为开拓团的“银河队”通力合作发展村落，解决当地居民冲突，最终查明自己穿越到此地的原因。当然，作为一款有着时间穿越元素的游戏，玩家自然能在其中看到前作游戏角色们的祖先和自第七世代后喜闻乐见的地区形态的宝可梦。

但真正让《宝可梦传说：阿尔宙斯》与众不同的是其完全超越系列以往架构的玩法。本作显然受到了《塞尔达传说：荒野之息》的影响，游戏这次采用了真正意义上的开放世界，你可以乘坐着拥有各种能力的交通工具宝可梦在地图上驰骋。不过由于当前区域此时正处于开荒阶段，所以自然不会有以往作品中现代化的城市和百货商店，你要以开拓团的村庄为据点，自己动手丰衣足食。在原野上收集各种素材来合成包括符合这个时代风格的精灵球在内的各种道具。围绕着这一设定展开的正是本作的核心玩法“宝可梦捕捉”，这也是本作中最大的变革。玩家不再需要像以往那样要先战斗后捕捉，更不用去玩《Let’s Go 皮卡丘/伊布》中那种残念的小游戏，只需在野外场景中锁定想要捕捉的宝可梦投出精灵球即可，而像是使用潜行偷袭等策略或投喂道具等方法可以提升捕捉的成功率。游戏也为这一变化设计了需要一定数量的宝可梦才能解锁对应信息的新图鉴系统，这就意味你需要花费比以往更多的精力才能完成图鉴，但这一设计整体而言反响还不错。与此同时传统的战斗系统得以保留，不过这次不再需要进入特定的战斗画面，而是当场开打。另外“迅疾”（以降低攻击威力为代价提前行动）和“刚猛”（以延后行动顺序为代价，使攻击威力大幅度提升）两种攻击模式的加入进一步丰富了游戏战斗策略性。

《宝可梦传说：阿尔宙斯》发售首周全球销量突破 650 万份。同时也刷新 NS 平台《宝可梦》系列首周销量最快、最多纪录，游戏口碑也迎来了回升。于是在一片期待声中，第九时代的《宝可梦 朱/紫》于同年 11 月问世。这一次游戏舞台来到了以西班牙为原型的帕底亚地区。本作尝试了新的校园题材，并为玩家所扮演的新生在游戏中设计了三条故事线，或者说是挑战。玩家可以乘坐着在一开始遇到了封面宝可梦在地图上按照任意顺序完成这些挑战，第一条类似于校园布置的课业，你需要像前作中那样挑战八个道馆主并最终进入宝可梦联盟；第二条线中你要协助你的同学派帕在地图上击败每个区域的霸主宝可梦，并获取相应的香料以解锁玩家坐骑的各种能力；第三条线则是要逐一击败本作中“校园霸凌团伙”的各个老大并最终查明其背后的真相，三条线最终会汇集一处给玩家讲述一个关于情亲、友情以及成长的优秀故事（这在系列中实属难得，在粉丝中的口碑非常好）。当然，既然是校园题材，玩家在冒险之余自然少不了上课了。游戏中为玩家提供了对应宝可梦各种知识的多门课程，且还会有期中和期末考试来定期验收学习成果。但不要对此有压力，其本质上是一种加入了新手指导的支线任务，而且随着学习的结束玩家也会得到丰富的奖励。

不过，事情有时候就是有得必有失，横在登场宝可梦全部换上更精细的贴图材质和更立体化的开放世界地图面前的是 GF 糟糕的技术力和 NS 明显已经过时的游戏机能。游戏发行首周的 BUG 和低下的帧数让许多玩家大跌眼镜叫苦连连，更不用说有《宝可梦传说：阿尔宙斯》作为对比，让许多喜欢后者的粉丝对在本作表示。但游戏的基本架构仍然非常有趣，并且在发售一段时间后口碑迎来了回升。在《宝可梦 剑/盾》取消了系列之前的增强版发售形式，改为了 DLC 之后，本作也在 2023 年陆续推出了两部 DLC《碧之假面》和《蓝之圆盘》，不过和前作一样你能明显的感受得出其中赶工的痕迹。



《数码宝贝物语》（Digimon Story）（系列）

开发商: MediaVision/Beck | 发售年份: 2003 | 涉及平台: DS, PSP, PSV, PS4, NSW, WIN

虽然《数码宝贝》这一 IP 从未会像《宝可梦》系列那样受到了主流市场的欢迎，但自 20 世纪 90 年代以数码暴龙机上的电子宠物诞生以来，《数码宝贝》也成为了一个拥有着许多粉丝的多媒体 IP 系列。而该系列与《宝可梦》的主要区别在于他们对于“数码怪兽”的设计。截止到目前为止，这一 IP 涉及了动画、漫画、电影、集换式卡牌游戏及电子游戏等诸多领域，并拥有者数量客观的粉丝群体。该系列旗下的电子游戏系列涵盖了从怪物养成到竞技场风格的对战游戏，再到开放世界探索等各式各样的玩法。

在这些游戏当中很多都是与涉及到“秋山辽”作为主角的衍生漫画和动画系列相互关联的，其中许多都是玩法已经非常成熟的数码兽养成游戏或角色扮演游戏

截止到目前为止，《数码宝贝物语》（Digimon Story，早期译名为《数码兽传说》）系列已经推出了 8 款游戏。在所有这些游戏中，无论在哪个平台，都有一个共同点——玩家要以第三人称视角控制某种类型的数码兽。他们的主要职责是组建一支数码兽队伍，以对抗任何敌对势力。玩家可以同时在自己的队伍中拥有 3 个活跃的数码兽，并且可以在战斗中替换更多的数码兽。战斗以回合制形式进行，屏幕上可以看到下一回合要行动的数码兽。玩家可以根据他们的状态和等级，沿着各种潜在的分支进化他们的数码兽，并且数码兽也可以通过待在数码农场中获得战斗之外的经验值。

初代《数码宝贝物语》日版的标题为《数码宝贝世界 DS》（Digimon World DS），不过该作与《数码宝贝世界》系列没有任何联系，万代之所以选择这一 IP 作为标题，是因为其西方世界的英语玩家中的知名度更高。这款游戏于 2006 年在 NDS 上发售，玩家将扮演一名数码宝贝驯兽师。在本作中数码宝贝的存在被 DATS 组织（初登场与动画《数码兽拯救者》系列）所掩盖，玩家则要探索整个数码世界并对抗幕后反派“未知者-D”（Unknown-D）。



《数码宝贝世界 DS》在美国和日本都获得了好评，其中深层次的数码宝贝进化管理系统被誉为本作最大的亮点。对于任何 RPG 粉丝来说，不管他们是否对《数码宝贝》系列感兴趣，这款游戏都值得一玩。《数码宝贝世界 DS》的成功进而催生了 2007 年的《数码宝贝世界黄昏》和《数码宝贝世界黎明》（Digimon World Dawn/Dusk，大家可能更熟悉的是日版标题《数码兽传说 日光/月光》）的开发和发行

两款游戏的故事框架大体相同——某种未知电脑病毒导致日光/月光领域发生了一场可怕的大地震，每个地区都指责对方应该对此事件负责。在《日光》版中玩家是“光之牙”（Light Fang）小队的驯兽师，《月光》版中则会隶属于“夜之鸦”（Night Crow）小队。不管游戏名称是什么，玩家都将组建一支新的数码兽团队去揭开这次持续的大地震背后的真正原因。这两款游戏之间的区别主要在于部分独占的探索区域以及数码兽。游戏的反响平平，直到 8 年后才有另一款《数码宝贝》游戏在日本上市。



《数码宝贝物语 网络侦探》是该系列自 NDS 时代以来推出的第一款游戏，为了与当时玩法相对保守的《宝可梦》系列竞争，该作中进行了许多更现代化的改造。







《骇客追忆》本质上更像是一款增加了几个新数码宝贝的资料片。

在那些年里，又有三款剧情驱动的《数码宝贝》游戏问世，它们分别是《数码宝贝物语：失落的进化》（Digimon Story: Lost Evolution）、《数码宝贝物语：超合体大战红/蓝》（Digimon Story: Super Xros Wars Red/ Blue）。后两者是另一个基于当时播放的电视动画《数码宝贝合体战争》（Digimon Xros Wars）系列衍生而来的配套游戏。《数码宝贝物语：失落的进化》则是一个讲述了男主秋（Shu）或女主绁（Kizuna）穿越到数码宝贝世界的原创故事。在那里，他们找到了他们的同学和其他孩子，他们都和他们的数码宝贝通力协作打败了名叫乌诺（Uno）、多斯（Dos）和特雷斯（Tres）的反派三人组。尽管在日本获得了很好的反响，但它并没有在英语世界发行。

直到 2016 年，系列才以《数码宝贝物语》作为标题在国际上发行，第一作便是《数码宝贝物语：网络侦探》（Digimon Story: Cyber Sleuth），这款游戏基本上可以理解为是针对年龄较大玩家的系列软重启之作。它放弃了所有的老主角，故事发生在近未来的日本东京，不过那些耳熟能详的老数码宝贝仍然会在本作登场。游戏中的新要素包括由安田典生（Suzuhito Yasuda）的角色设计，他之前曾在日本 PSP 独占游戏《数码兽世界：复原》（Digimon World Re:Digitize）中担任美工，而他之前更著名实际上是在轻小说《无头骑士异闻录》（Durarara!!）和《真女神转生：恶魔幸存者》（Shin Megami Tensei: Devil Survivor）中的美术作品。这款游戏及其续作的音乐是由高田雅史（Masafumi Takada）创作的，他也曾为《杀手 7》（killer7）、《英雄不再》（No More Heroes）和其他草蜢工作室（Grasshopper）制作的游戏作曲。

游戏中玩家所扮演的相羽拓海（男主）/相羽亚美（女主）是一名学生，在他们所处的世界中流行这一种名为 EDEN 的在线虚拟现实空间。有一天，当他们登录到 EDEN 时，他们遭遇到了一种被称作“侵蚀者”（Eater）的破坏性数据生物，这群东西蚕食了主角内部的数据使其处于半数字状态。在被网络侦探暮海杏子（Kuremi Kyouko）搭救之后，主角被杏子雇用，帮助解决由使用数码宝贝的邪恶黑客或数码宝贝自己犯下的网络犯罪。随着主角逐步解决这些案件，EDEN 背后的运营者公司神代企业引发了一个更深层次的阴谋。最终玩家将会和驯兽师及其搭档一同挑战数码世界的神（也就是“King Drasil”）。

不久之后，这款游戏发售了后续的外传《数码宝贝物语：骇客记忆》（Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker’s Memory），本作主角天泽圭佑的 EDEN 帐户被网络钓鱼病毒盗取，并被栽赃身陷案件当中。为了查明真相他加入了名为 Hudie 的黑客组织，以夺回他的账户，最终自己也卷入了“侵蚀者”的事件中。《骇客追忆》在《网络侦探》的基础上加入了 92 个全新的数码宝贝，不过游戏的剧情的时间线与前作存在着一定的重叠，但本作被认为是一个支线故事(NPC 角色甚至称主角为“支线角色”)。

这两款游戏的玩法都差不多，都是标准的回合制战斗系统，不过数码兽们可以联合起来进行连击。数码兽在战斗前被自动扫描，当扫描完成度达到 100% 时，它们就可以被捕捉。玩家在游戏中的活动要往返于现实世界和设有迷宫的网络世界之间。这些游戏最初都是为 PSV 设计的，所以后来的移植版对于主机和电脑玩家来说可能有些简陋，但流畅时尚的网络空间设计，虽然有些重复但还是很有吸引力的。然而，收集和培养数码宝贝无疑是他们最吸引人的地方。

虽然不像《宝可梦》那样大获成功，但《数码宝贝物语》已经证明是一系列引人入胜的角色扮演游戏，不仅继承了《数码宝贝》系列的传统，而且积累了自己的忠实粉丝基础。对于那些喜欢此类玩法的玩家来说，它们也是一个要有别于《真女神转生》系列或《宝可梦》系列的不错选择。







《勇者斗恶龙：怪兽篇》（Dragon Quest Monsters）（系列）

开发商: Enix/Tose | 发售年份: 1998 | 涉及平台: GBC, PS1, GBA, DS, 3DS

虽然凭借着《宝可梦》系列享誉国际，但正在将这怪物收集这一概念引入到主流游戏当中（至少是在日本）的却是 Enix 在 SFC 上的《勇者斗恶龙 5》（Dragon Quest V）。面对任天堂这座集万千宠爱于一身的金字招牌，Enix 决定打造一款更专注于怪物招募和战斗的衍生游戏。

每一代的游戏机制都有所不同，但千言万语一句话，就是让你控制一个人类主角，培育怪物参与战斗（早期游戏中一次只能上场 3 只怪物，后来游戏中扩展到了 4 个）。他们可以像普通角色一样升级，也可以一起繁殖产生新的后代(这一元素更像是《真女神转生》而不是《宝可梦》)。你不需要对战斗进行微观管理，而是创造更广泛的策略，你的怪物会根据他们的忠诚程度而服从(或不服从)，这可以通过不同的方式得到加强。就像在《勇者斗恶龙 5》中一样，怪物可能会在你打败它们后随机加入你。

初代《勇者斗恶龙：怪物篇》是一款面向 GBC 掌机发行的游戏，并且也有英文版。这款游戏的主角便是小时候的特里（Terry，出自《勇者斗恶龙 6》），他的妹妹米拉尤(后来被称为米莉)被从抽屉里跳出来的怪物绑架了。在一同跟随她进入抽屉中后，他来到了另一个世界，为了解救妹妹，主角必须要在一场比赛中获得胜利。游戏的续作分为了《鲁卡的旅程》（Cobi 's Journey）和《伊露的冒险》（Tara 's Adventure）两个版本，这两款游戏除了主角和部分怪物存在着一定不同之外，游戏基础内容基本上是一样的。在这一代中主角们不小心拔出了“圆木岛”（GreatLog）的木塞，导致小岛沉没到海中，所以他们必须要找到一个替代品。两款游戏内容中都设有一个中央区域，其外部设有诸多地下城，可供玩家在其中探索并与怪物战斗。这三作游戏后来合并成一款游戏在 PlayStation 主机上推出了增强版，之后后又在 3DS 掌机上进行了重制，不过这几作都是日本独占游戏。



第三款发行于 GBA 掌机平台的游戏副标题为《旅团之心》（Caravan Heart），主角也换成了《勇者斗恶龙 7》中小时候的基佛（Kiefer）。本作的独特之处在于游戏核心玩法是围绕着商队冒险展开的。每个商队都由一个怪物守卫，并且可以定制各种不同职业的人类骑手来帮助战斗。你不仅要平衡商队的负重，还必须管理食物补给，以避免过度的消耗。游戏还改进了怪物的繁殖系统，现在加入了类似《勇者斗恶龙 7》中怪物职业系统概念的“怪物之心”（Monster Hearts,）系统。与前两款游戏不同，这款游戏从未推出过英文版本。

《勇者斗恶龙：怪兽篇》系列后来在 NDS 和 3DS 掌机平台上分出了《Joker》系列，该系列更接近与 GBC 上的初代游戏，不过画面是全 3D 的，而且摒弃了随机战斗，支持可见的遭遇战。他们还使用了《勇者斗恶龙 8》中的技能点系统。系列前两作都推出过英文版，而二代的升级版（也就是专家版）和三代游戏是日版独占的。



《勇者斗恶龙》中总是充满了或可爱或怪异的怪物，将其消灭多少会让人觉得残忍，所以让你成为它们的朋友是非常合理的选择。



《恶魔之子》（DemiKids / Devil Children）（系列）

开发商: Multimedia Intelligence Transfer/Atlus | 发售年份: 2000 | 涉及平台: GBC, GBA, PS1

虽然《宝可梦》（Pokémon）系列将怪物收集的这一玩法带入国际市场，《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）是最初在日本带火这一玩法的游戏，但第一个奠定这一概念的游戏其实是 Atlus 的《女神转生》（Megami Tensei）系列。不甘落后的 Atlus 于是便为自家的《真女神转生》（Shin Megami Tensei）这一 IP 打造一套面向儿童市场的衍生作品，该系列在日本被称作《恶魔之子》（Devil Children），但在欧美为了避险将标题改为了《Demi Kids》。

与《宝可梦》一样，这个系列大多数游戏都是分为两个版本发售，两版游戏内容大致相同，只是在主角(和初始的同伴恶魔)、可招募恶魔阵容和一些情节点上有所不同。系列最初于 2000 年在 GBC 上推出了《黑之书》（Kuro no Sho）和《红之书》（Aka no Sho），故事主要讲述了原本居住在现代东京的两个孩子瞬（Setsuna）和未来（Mirai）每人都收到了一个神秘的包裹，里面有一把叫做“恶魔召唤者”（Deviliser，英文版中是 Demiloc）的手枪和一台被称作“恶魔百科”（Vinecom）的电脑。因为各种原因，他们被召唤到恶魔王国进行冒险。这两作后来作为合集被移植到了 PlayStation 主机上。续作《白之书》（Shiro no Sho）主要讲述了两个名叫雅木（Masaki）和高春（Takaharu）的小男孩卷入了一场天使与恶魔之间的战争中。

系列后来在 GBA 上推出了续作《光之书》和《暗之书》。主角也换成了仁（Jin）和阿基拉（Akira），他们被召唤到了瓦尔哈拉，要从神秘的时间裂缝中拯救它。后续日本独占的《火之书》和《冰之书》主角依旧是他们，但主要讲述了北欧神话中火与冰的世界穆斯贝尔海姆（Muspelheim）和尼尔海姆（Niflheim）之间的战争。

这些游戏是由制作《最后的圣经》（Last Bible）系列的团队开发的，因此整体风格也与前者

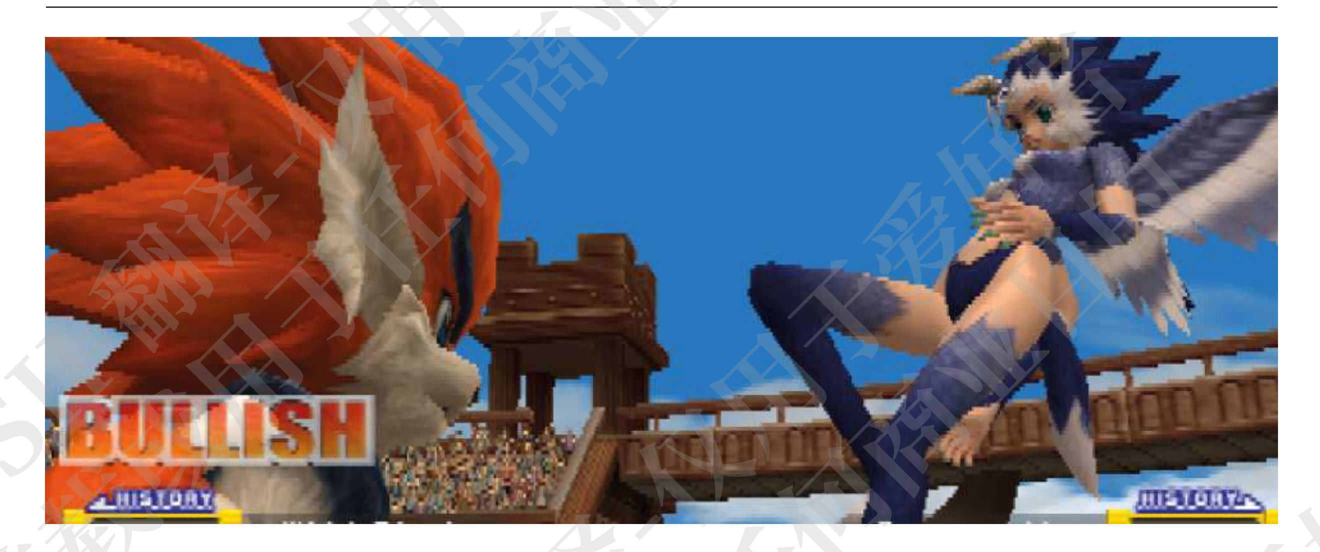




《恶魔之子》是《真女神转生》系列第一款在北美地区发行的游戏。

非常相似，同样在探索中使用了俯视视角，在战斗中使用第一人称视角。人类角色不会直接参与战斗，遭遇战通常仅限于 2V2。尽管如此，它拥有许多系列的主要元素（例如有着同样名称的咒语，通过交谈招募盟友以及各类恶魔的合成系统），这一系列同时面向低年龄层玩家对游戏进行了减法。尽管都是些子供向的游戏，但游戏中让包含了一些成人向的主题，比如混乱和秩序（天使与恶魔）之间的对碰）。事实上，初代游戏的主角是一个半恶魔，而他的父亲便是魔王路西法。。即使是对于经验丰富的《真女神转生》玩家来说，这款游戏部分的吸引力也在于看到一些恶魔和神话人物以一种可爱的风格呈现。只不过，游戏的剧本和机制都过于简单，以至于哪怕游戏流程本身非常短，大多数系列老玩家也不会真正享受其中。

尽管推出了一系列衍生的 TV 动画、漫画书。集换式卡牌以及一些衍生游戏（包括灵感来源自 Atlus 旗下另一款游戏《番仓库小子》的《拼图召唤》，以及一款奇怪的即时战略游戏《Messiahlyzer》）但《恶魔之子》并未真正获得成功，Atlus 在 GBA 时代之后便放弃了这款游戏。



《怪物农场》（Monster Rancher）（系列）

开发商: Tecmo | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, PS2, GBC, GBA, DS

当论述到涉及怪物培养和收集的 RPG 时，如果《宝可梦》（Pokémon）是“职业联盟”级，《数码宝贝》（Digimon）是“少年棒球”级，那么《怪物农场》（Monster Rancher）可能就是“高中棒球”级（译者注：上述形容词对应的都是现实中的棒球联盟等级）——当然，消费者是源源不断的，但萝卜青菜各有所爱，不见得是款游戏卖的就非常好。日版标题为《Monster Farm》的初代游戏于 1997 年在 PlayStation 主机上首次亮相，因其基于 CD 光盘的创新玩法而迅速俘获了一大批狂热的追随者。

该系列总共推出了 5 款正作，索尼主机时期的前四作以数字序列作为排序，到了第五作也是最后一作，标题则改为了《怪物农场 EVO》（Monster Rancher EVO）。此外还有两款 GBA 掌机游戏《怪物农场 A》(Monster Rancher Advance)和《怪物农场 A2》（Advance 2），以及 NDS 游戏《怪物农场 DS》（Monster Rancher DS）。这三款游戏与系列 PS1 时期的许多游戏玩法一脉相承。系列在 GBC 上曾推出过一款衍生的卡牌游戏《怪物卡片战 GB》（Monster Rancher Card Battle GB），该作又在 PlayStation 上推出了续作《怪物卡片战 2》（Monster Rancher Battle Card Episode II）。除此之外其他的衍生游戏还包括《怪物牧场冒险》（Monster Rancher Explorer）、《怪物农场 跃进版》（Monster Rancher: Hop-A-Bout）和日本独占游戏《画画说话开始吧!怪物农场 DS》（Kaite Shabette Hajimeyou! : Monster Farm DS）、《怪物农场 OL》（Monster Farm Online）、《怪物农场 POP》（Monster Farm POP）以及《怪物农场 POP 2》（Monster Farm POP 2）。尽管这一怪物收集类游戏的系列作品体量都不大，但但它确实在一段时间内非常高产。

全系列的大体世界观是一致的——在历经了灾难浩劫的大地上，人们向神明祷寻求帮助，之后便获得了强大的新生命体的帮助。然而，这些新生物也带来了问题，所以神明给出的解决办法将其封印



在在圆盘石中。许多年后，人类在古老的废墟中发现了这些石头，并利用一座寺庙解放了封印在其中的怪物。时至今日，这是一个人类与怪物和谐共处的世界，与此同时也诞生了一种全新的运动，让怪物饲养者们能够在华丽的比赛中与各路强敌对战。

作为怪物饲养员，玩家的工作就是在这些战斗锦标赛期间饲养怪物。除了通过训练让怪物变得更强大外，玩家还要负责让它们保持快乐和健康。怪物的士气可能是积极的，也可能是消极的，这取决于它们的成长方式，而不同的情绪影响它们在战斗中的表现——例如，一个特别忠诚的怪物更有可能在战斗中打出致命一击。在一段时间后，怪物要么死亡，要么退出战斗;退役的怪物可以用来创造新的，更强大的下一代。游戏玩法很好地平衡了怪物提升的虚拟宠物方面，以及战斗和比赛。

PlayStation 时代的《怪物农场》系列游戏最大的卖点在于，玩家可以通过将 CD（PS2 时代是使用 DVD）放入主机中以解锁怪物。Tecmo 专门为这个系列开发了一套 CD 存储读取系统，可以将光盘上的信息转化为一串特定的数字，然后将其用作生成的怪物的各项属性数值。特定的一些光盘可以生成专属的怪物，像是 Tecmo 旗下格斗游戏《死或生》（Dead or Alive）的光盘在触发游



《怪物农场》更像是一款养殖模拟游戏，而不是常见的怪物收集类 **JRPG**，不过该系列也确实受到了这些游戏的启发。《怪物农场 4》也被认为是该系列中相对最好的作品之一。







初代《怪物农场》热衷于宣传玩家可以通过读取自己收藏游戏和音乐 **CD** 而生成几乎无限数量的怪物。

戏彩蛋的同时会解锁一只名叫“霞”（Kasumi，梗的是《死或生》中的同名角色）的小怪物。

PlayStation 平台上的前两款《怪物农场》更像是模拟经营游戏而不是 RPG。游戏的大部分时间都是在各种菜单来回切换，所有的事情都是通过伙伴角色来解释的。你可以去探险寻找新道具或怪物，其中有些有些地方的设计就像 JRPG 的地下城。当该系列来到 PS2 平台时，它开始引入更多传统的 RPG 元素，如将玩家置于故事中的真实角色中，并让他们在城镇和各种区域中奔跑。这些故事大多发生在简单的中世纪幻想世界中。《怪物农场 EVO》与其他游戏略有不同，因为它专注于经营表演上——在训练你的怪物表演的间隙，你还可以通过玩一些小游戏来让观众开心。

游戏战斗系统也不同于传统的 JRPG。你可以直接控制你的怪物，尽管你只能向前或向后移动，并使用各种攻击或闪避动作。系列大多数游戏都是一对一的战斗，但《怪物农场 EVO》再次改变了这一点，加入了三对三的战斗。

在 GBA 时代的游戏中，由于插卡带的掌机设备无法支持 CD 光盘读取系统，所以这些游戏中改为了输入关键字或短语来生成新的怪物。NDS 这一世代则改为利用该平台独特的输入设备提供了几种不同的生成方式——玩家可以对着麦克风说话或在底部屏幕上画东西。

不同的游戏版本的怪物也有分为了常见和稀有两种类型。像是系列吉祥物，也就是游戏封面中的常客“Suezo”，它基本上一只有着大脑袋、一只大眼睛和一张大嘴的黄色蝌蚪，还有像是企鹅的鸟型怪物“Mocchi”。每个怪物有六种属性:力量(物理攻击)，智力(能量攻击和相应防御)，生命(生命值)，技能(精度)，速度(逃避)和防御(阻挡物理攻击)。通过做家务或在专家手下训练，这些属性会得到提升;它们也可以通过服用维生素迅速提高，但这是以降低另一种状态为代价的，同时也缩短了寿命。

衍生游戏的玩法与主要作品截然不同。《怪物卡片战 GB》及其续作让玩家穿越世界，寻找新的怪物卡牌添加到他们的牌组中，游戏玩法侧重于卡牌战斗。与此同时，《怪物牧场冒险》则基本上是一款加入了《怪物农场》系列怪物的《所罗门之钥》（Solomon’s Key）。

虽然该系列并没有大卖，但它在所有作品中都得到了相当不错的评价，其中怪物召唤-饲养-战斗的游戏循环特别令人上瘾。《怪物农场》多年来一直保持着忠实的粉丝（尽管在日本比在其他地区更受欢迎），并在 RPG 子类型中开辟了自己的利基市场，否则只有一两个其他系列占据主导地位。

《怪物农场 **EVO**》做出了一系列的变化，让你负责运行一个马戏团，你的怪物繁殖。









《机甲宝贝》（Robopon）（系列）

开发商: Hudson/Red Entertainment | 发售年份: 1998 | 涉及平台: GBC, GBA, N64

《机甲宝贝》（Robopon）系列咋看之下，你可能会认为这不过是另一款蹭《宝可梦》热度的“换皮怪”。某种意义上你是对的。Hudson Soft 和 Red Entertainment 的合作开发的《机甲宝贝》系列的灵感无疑来自于这种可以被收纳进背包中的小怪物（游戏设定中甚至要打败，成为最棒的训练家），而 Atlus 发行的北美版本则彻头彻尾抄袭了初代《宝可梦》的游戏封面。然而游戏这套围绕着机器人的捕捉和战斗的系统却以微妙的方式改变了一切，比如用系统升级取代了技能学习，允许你通过组合组合不同的软件和硬件来解锁新的招式动作。第一世代的游戏甚至给卡带按上个红外传感器，让玩家可以在游戏中联动现实中的电视遥控器等设备，进而改变游戏中机器人的状态。由于该平台内置的时钟系统，游戏中甚至还加入了一个实时运行的商业模拟元素。

然而这些游戏内容在很大程度上趋同，特别是在英版和美版中甚至直接挪用了《宝可梦》中同款的字体和生命值条。即使有这些噱头和不同的系统，但其山寨的本质是无法忽视的。“GB Kiss”红外传感器系统在西方也没有像在日本那样得到同样程度的支持，在日本，它可以用来线上下载独家内容。《太阳》、《月亮》和《星星》这三个同世代版本，只在西方市场发行了《太阳》。系列后续在 N64 上推出了一款日版独占的衍生游戏《金属机器人大战 64》（Robot Ponkottsu 64），不过也因为过于繁琐且简单的游戏玩法而未能引起轰动。其甚至取消了等级制，只留下了零件的改造和制作。

这就让《机甲宝贝 2》（Robopon 2）的处境变得更奇怪了，因为这款 GBA 掌机上的续作实际上把这个系列带向了一个更有趣和原创的方向。由于时间跨度之大，游戏的文本变得更加有趣和搞



笑，美术风格也发生了变化，使游戏看起来更加个性化。就连从《宝可梦》系列剽窃来的机器人捕捉机制也被替换为通过电池融合（也就是火花）创造机器人的能力。战斗甚至变成了 4V4 的大规模战斗，但游戏并没有给人留下深刻的印象。是的，此时的它已经走出了自己的风格，虽然并不那么吸引人罢了（顺便一起，这次西方同步发行了《圆环》和《十字》两个版本）。

考虑到它的前两款游戏的质量和创意都很差（甚至机器人的部件和软件组装都是剽窃的 Quintet 在 SNES 上的勇者机器人》），《机甲宝贝》最后铩羽而归也就不足为奇了。它可以说是掌机 JRPG 历史中一个奇怪的小插曲，也是那个游戏版权蛮荒年代的见证者。事实上，这些游戏并非一无是处，但它们的每一步都被竞争对手超越了。糟糕的英文翻译也于事无补。如今，如果人们还记得这个系列的话，那一定是因为那些女性有着夸张比例胸部的猎奇同人志。虽然听起来很荒谬，子供向游戏确实是色情同人漫画中的常客。



《机甲宝贝》最初基本上就是一款机器人主题的换皮《宝可梦》，但这样的剽窃在当年只能说太阳底下无新鲜事。



《徽章战士》（Medabots）（系列）

开发商: Natsume | 发售年份: 1997 | 涉及平台: GB, WS, GBC, PS1, GBA, GC, DS, 3DS

《徽章战士》（メダロット）在日本以外的海外地区知名度更高的可能是它的动画系列，也就是英文地区比较熟悉《徽章机器人》（Medabots），不过该系列实际上是诞生于 1997 年的漫画和 GB 掌机 RPG。标题中的“徽章战士”（Medabots）是一种使用特制徽章驱动，供青少年在以 3V3 形式对抗的机器人。如果说《宝可梦》（Pokémon）系列的灵感来自于制作人田尻智儿时捕捉和收集昆虫的经历，那么《徽章战士》则是来源于日本儿童间“昆虫决斗”的风俗。系列每个世代游戏的双版本中的初始徽章战士形象也都来源于这这一活动中流行的两种昆虫——独角仙（也有犀角虫）和楸甲虫。

第一世代《徽章战士》中讲述了小学生天领伊健在意外获得了一枚神秘的徽章后，卷入了与邪恶组织“Rubberobo”的机器人对战中。每台徽章战士都配备了有着不同规格和攻击招式的各种身体部件。游戏的战斗是即时制的，机器人会在战斗画面中来回走动，等到相应的回合时需要玩家给他们下达指令，这部分有点像《最终幻想》“ATB”系统的超简化版本。虽然看起来很简单，但战斗可能非常漫长且具有挑战性。游戏中的随机遭遇战相当硬核，主角如果战败了就必须要交出手中所有的机器人部件。初代《徽章战士》虽粗糙，但它确实奠定了该系列的许多主要内容。其中包括恋爱养成要素，因为主角在游戏结尾时可以选择和两个女孩中的一个约会。

在《徽章战士 2》中前作主角成为了一名便利店员工，主角的位置也换成了新角色一辉（Ikki）。尽管这款续作大部分内容都沿用了前作的基础设计，但像“徽章力量”（Medaforce）这一新系统无疑又给战斗增添了一层策略性。《徽章战士 2》后来被改编成了电视动画系列，并在海外取得了惊人的成功后又被进行了翻拍。不过 2002 年在 GBA 掌机上推出了《金属蜂》（Metabee）和《甲虫侠》（Rokusho）是《徽章战士》 RPG 系列中唯二推出英文版的。





该系列在 GBC 掌机上继续着他们的故事，这次一辉不仅要带着徽章战士参与世界巡回赛，后面甚至打到了太空中。系列每作的画面都在不断地提升，使其更接近原作漫画家掘摩麟（Rin Horuma）的原版画风。徽章战士们也随着作品的推陈出新被赋予了更多的个性并且有了配音。《徽章战士 5》对角色阵容进行了大换血，故事舞台换到了乡村，并加入了基于类“猜拳”的克制机制创造连击的战斗系统。

在 GBA 时期的两次重制之后，该系列出现了一段空档期，直到开发商 Delta Arts 推出《徽章战士 DS》（Medarot DS）才得以重见天日。这款 2010 年的游戏以新一代角色为主角，具有 3D 视觉效果和线上战斗模式。3DS 平台也推出了更多游戏，这些游戏做出了可喜的改变，让玩家能够更好地控制自己的徽章战士，同时让战斗变得更快，惩罚更少。尽管进行了一些升级，但这些游戏的销量从未像 GBC 时期那般喜人，所以 Delta Arts 在 2015 年《徽章战士 9》问世之后便雪藏了该系列。

虽然《徽章战士》的受欢迎程度已经有所下降，但它仍然是一款节奏缓慢的 JRPG 怪物战斗游戏，在日本仍然有很多人怀念这款游戏。

虽然在日本以外的地区不为人所知，但《徽章战士》仍然拥有许多怀旧的粉丝，因为它有雄心勃勃的机制，搞笑的故事情节和恶魔城系列作曲山下绢代的出色配乐。



《玉茧物语》（Jade Cocoon）（系列）

开发商: Genki | 发售年份: 1998 | 涉及平台: PS1, PS2

在上世纪 90 年代末到 21 世纪处这段时间里，游戏业界曾掀起过一阵“”茧兽”捕捉”热。许多公司都渴望从中分一杯羹。做赛车游戏起家的 Genki 公司的《玉茧物语》（Jade Cocoon）便是其中之一。至少，Genki 好歹尝试营造一种更黑暗的氛围和不同的外观，使其与众不同，并聘请吉卜力动画师近藤胜也（Katsuya Kondou）负责本作的美术。毕竟吉卜力的画风可谓是日本的一大金字招牌，但欧美版显然没能理解这一点，把游戏封面换成了丑陋到平淡无奇的插画。

游戏中，神明对大地降下了诅咒，使得危机四伏且充满”茧兽”的巨大丛林散步在整片大陆上，而人类只能被迫居住在边缘的狭小地带苟且偷生。黎凡特（Levant）是一名会捕获”茧兽”并且保护村庄免受野生”茧兽”侵害的玉茧大师（Cocoon Master）。然而，与被诅咒的森林的互动使他遭到了众人的排挤。

《玉茧物语》（Jade Cocoon）是一款简单的游戏。游戏中四座主要的森林只有很少的区域可供探索，且每个森林都包含要捕获的”茧兽”和最后要击败的 BOSS。这些”茧兽”以四种元素进行种类划分，且这四种元素呈现出一种类似“猜拳”的相互克制关系。玩家可以一次性携带 3 只”茧兽”冒险，但每场战斗单次只能上场一只”茧兽”。这一切相互叠加便产生了有趣的化学反应，并且不同元素的”茧兽”在游戏中可以被融合为新的”茧兽”。子世代”茧兽”的造型也会混合父系和母系”茧兽”的主要特征。这些或恐怖或搞笑，或充满惊喜或让人始料未及的”茧兽”形象往往是非常令人难忘！然而，《玉茧物语》充满深度的故事和轻快的节奏却被游戏重复的流程所掩盖。要知道，这是一个完全由森林组成的世界，流程中每个森林玩家至少要探索两次，然后通关游戏只需要 10 到 12 个小时，其内容之匮乏足以给人留下深刻的印象。

话虽如此，但 Genki 还是在 PS2 主机早期推出了续作，不过此时的主机平台上 RPG 游戏阵容开始式微，”茧兽”收集类玩法的更是不能同日而语。然而，这款游戏的发售时间与《最终幻想 10》（Final Fantasy X）非常近，因此根本就没能掀起任何风浪。在这款游戏中，玩家将扮演胸怀大志的新手猎兽者卡胡（Kahu），在入会考核过程中他遭到了他的新搭档，刻薄的精灵尼科（Nico）的诅咒。随着死亡的临近，卡胡更有理由去寻找森林的四个魔法球来治愈他的诅咒。

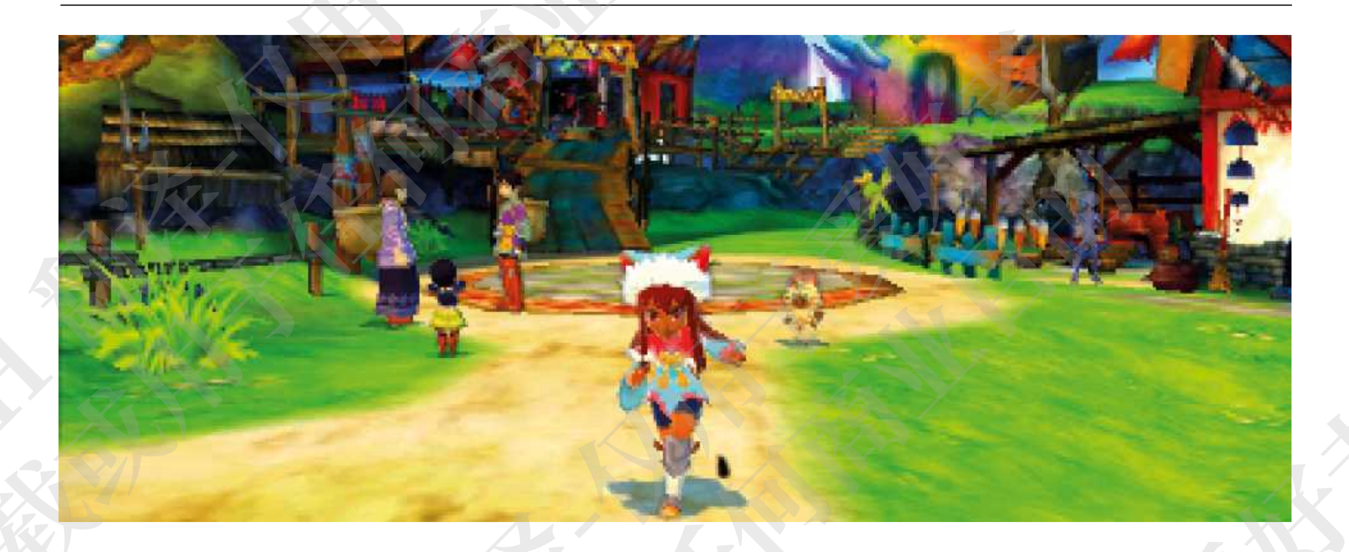


《玉茧物语 2》对于前作内容进行了一定增强。本作有着更长的游戏剧情；森林的探索面积更大，并且提供了更多的角色互动。卡胡现在可以携带4 只单属性和 4 只混合属性共计 8 只”茧兽”进入战斗。战斗中干设置有一个转盘，可以通过旋转来切换登场的 3 只”茧兽”。”茧兽”现在可以通过孵蛋获得，并且融合后也只会产生固定类型的”茧兽”而不是初代游戏中那种奇怪的混合体。

该作确实对内容进行了拓展，但这款游戏所处的定位有些不太明确。森林的设计杂乱无序，故事也有一些为了黑深残而做的强转折。另一方面，剧中的角色很古怪，尼克甚至可以打破第四堵墙。Genki 似乎并不清楚他们是该延续初代游戏那种保守的设计思路，还是为了迎合新生代的怪物收集类游戏粉丝而降低难度。



对于欧美市场的玩家来说，《玉茧物语》可能是他们所能接触到最接近怪物收集类 **RPG** 的游戏（《怪物农场》除外）



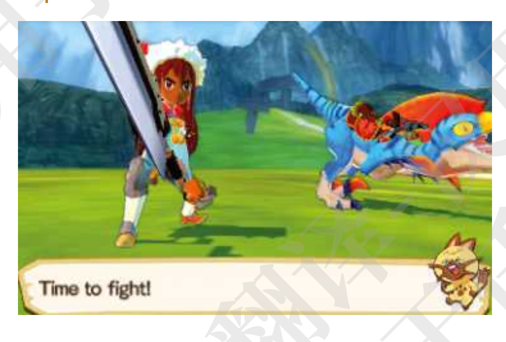
《怪物猎人物语》（Monster Hunter Stories）

开发商: Capcom/Marvelous | 发售年份: 2016 | 涉及平台: 3DS, IOS, AND

Capcom 的《怪物猎人》（Monster Hunter）系列自 2004 年在 PlayStation 2 首次亮相，直到 PSP 掌机世代彻底引导了游戏市场（至少日本是这样的）。该系列主打多人游戏体验，玩家间可以相互协作（最多四人）共同挑战巨大的怪物，并用狩猎结束后获得的怪物素材来打造更新更强大的装备：这种风格的游戏玩法在日本催生了一种名为“共斗游戏”的分支类型，并催生了诸如索尼的《灵魂献祭》（Soul Sacrifice）和南梦宫的《噬神者》（God Eater）等诸多模仿者的诞生。虽然存在角色扮演元素，但人们普遍认为它们并不是真正的 JRPG，不过他们后来在 3DS 上推出了一款面向儿童市场的衍生游戏《怪物猎人物语》（Monster Hunter Stories）。

在这款游戏中，从技术上讲，你不是一个猎人，而是一个要驯服并与（你可以为它们命名）你的怪物伙伴建立羁绊的骑手。你将扮演一名菜鸟骑手调查并对抗一种被称为黑疫病的入侵威胁。虽然你的自定义角色是不会说话，但你身边会跟着一只话痨的艾露猫“纳比尔”（Navirou）作为向导，而所谓的艾露猫实际上就是原作中一种会说话且双足直立行走的可爱猫咪；其他来源于正传中的怪物并没有进行这种的可爱化处理，但它们的色彩更鲜艳、更有风格，非常适合游戏清新靓丽的卡通氛围（当然，该作也不可避免地推出了 TV 动画《怪物猎人物语 RIDE ON》，并且动画质量很高），游戏中也采用了卡普空游戏中的常客“Zenny”（也就是“Z”）作为货币单位。

战斗中参与战斗的只有你和你的首位怪物，在大多数情况下，你只能真正指挥你的角色，而你的伙伴则独自行动。游戏将正传中的动作系统改为了回合制战斗——敌我双方的角色和战斗类型分为力量、技巧和速度三种属性，并且采用一种类似“猜拳”的形式依次相互克制，你可以看着怪物并尝试会获得三颗心用来表示可以复活的次数；当你在战斗中倒下时会以消耗一颗星作为代价立刻满状态复活。当你休息时，它们会重新生成。阅读他们会使用什么类型的行动。成功成功迎合它们，便会加强你与坐骑的羁绊，最终你可以骑着它在战斗中获得额外的伤害，然后发动超级强大的攻击。战斗之外你也可以骑上你的同伴，并发动各种能力，让你跳跃或飞越地形。野生的怪物并不能被直接驯服，你需要潜入怪物的巢穴中盗取它们的蛋。游戏也为坐骑们提供了一定的定制空间，基本上是通过拼接 DNA 来解锁额外的技能。你的人类角色也可以改变武器，从大剑、斩击斧到剑与盾组合的充能斧，乃至狩猎笛每一种都有不同的进攻模式和攻击技能。游戏一开始很简单，但当你决定最大化与同伴间的搭配时，事情它会变得更复杂。对应正传中的“讨伐失败次数”的设定，战斗中玩家



虽然故事很普通，写作也没什么特别，但这是一款很棒的游戏，比大多数 3DS 上的 RPG 都要好得多。战斗系统非常有趣，并且有足够多的怪物类型供玩家寻找和收集。



虽然本作无论是 JRPG 玩法还是瞄准儿童市场，都是一次对于《怪物猎人》的出色改编。不过卡普空忽略了一件事，那就是在《怪物猎人：世界》之前，该系列在其本土之外的地区知名度一直不算高，而游戏的国际版也缺少日版游戏在发售后更新的补丁内容。



《妖怪手表》（Yo-kai Watch）（系列）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2013 | 涉及平台: 3DS, NSW, PS4

有一段时间中，Level-5 旗下的《妖怪手表》（Yo-kai Watch）是最有机会冲击《宝可梦》系列的市场并与有能力之较量一番的游戏系列。就像其他同行一样，这一游戏 IP 也推出了包括动画、电子游戏、漫画以及大量授权玩具等多媒体多领域产品。

在该系列最初的游戏中，玩家要控制的是一名日本小学生（默认对应了同名动画中的男女主角“天野景太”和“木灵文花”）。他（她）意外获得了标题中的“妖怪手表”，因此可以通过其看到幽灵并与之互动。游戏中所谓的“妖怪”（“youkai”，英文版发音为“Yo-kai”）被描绘成一种“造成现实中一切麻烦和烦恼的闯祸精”，它们有些友好，有些则不友好。如果你和它交朋友，它会给你勋章，让你在未来召唤它。

主角身边会跟着一个类似幽灵的向导“威斯帕”，他自称是“妖怪管家”，但实际上是个几乎不具备任何妖怪常识的“二把刀”，只会复述一些从“妖怪平板”上查到的信息。然而这款游戏最受欢迎的，也是如吉祥物一样存在的角色是一只被汽车撞死的红色小猫“地缚猫”，即便死后变成了妖怪也要每天固定训练自己攻击卡车。与其他怪物收集游戏一样，地缚猫也存在进化（甚至是融合）状态，在不同的游戏中也有不同的变体，像不负责任的混混猫（Baddinyan）、挥舞太刀的武士猫（Shogunyan）以及穿着斗篷，行为像老派特摄超级英雄的浮游猫（Hovernyan）。

妖怪和宝可梦的区别不仅在于会说话和鲜明的个性，而且在很多情况下，还在于他们每个都有独一无二的能力。“阴天小姐”人们悲伤，而她的丈夫“晴天公公”让他们快乐。“臭屁童子”可以让人放屁，“着急象”会让人想上厕所，“真心婆婆”会让人把心里话说出来。游戏中还有不好的闹



剧以及屎尿屁笑话，不过考虑目标受众，也无可厚非。

但除此之外，我们也很容易理解为何该系列能够获得成功。与只有你(除了少数npc)可以看到和交谈的超自然生物互动是很有趣的。此外，游戏的大部分内容包括探索你的社区，在各种小巷和下水道中寻找新的妖怪，或者甚至做一些顽皮的事情，比如晚上偷偷溜出去和朋友一起冒险。

在 TV 动画的故事中，景太会召唤各种妖怪在解决故事中其他妖怪所引发的麻烦，但在游戏的背景下，他们就要在 RPG 风格的回合制战斗中战斗。前两款游戏的战斗系统有点不同寻常。你不能直接发出命令，相反，妖怪可以根据自己的意愿进行战斗，攻击、防御、释放法术(释放状态效果)或因为走神浪费一回合。战斗中我方的六位妖怪同伴会被分配到一个六等分的圆环上，并且远方上方的三名同伴会参与到战斗中，另外三个在场边等待。因为这些游戏最初是为 3DS 设计的，所以控制需要用到触摸笔，玩家可以通过旋转圆盘让上方参与战斗的队友退场并切换为下方待机的队友。你可以选择让他们瞄准特定的敌人(或大型boss怪物的特定部分)，并向他们投掷道具以治疗他们或增加他们的灵魂值。



《妖怪手表》在日本一度成为一部现象级的 IP，不过由于一岑不变的游戏要素（或几乎任何针对儿童的东西），游戏的热度在之后的几年时间中迅速下降。



《妖怪手表》的吉祥物“地缚猫”是一只死于车祸的小猫化身的妖怪。他每天都在训练，这样他就有可能有能力击退一辆超速行驶的卡车。

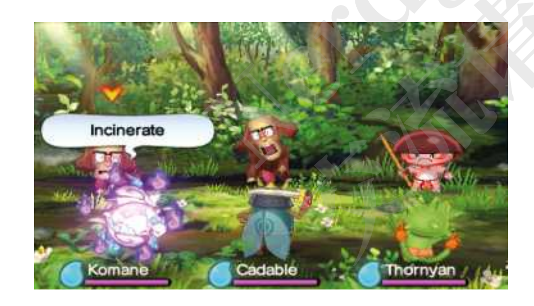
当他们的灵魂值达到最大值时，你可以命令他们发动妖怪技，这时玩家需要完成下方画面中会出现一个随机的触屏迷你游戏才能触发。如果你的一个角色受到了敌人妖术的影响，你也可以旋转他们，并以类似的方式净化他们。尽管你不能直接控制你的团队成员，但你仍然需要不断处理不同的任务，所以游戏很少会无聊，而且节奏也非常快。这显然是为年龄太小的孩子设计的，他们无法真正理解带有大量文本的回合制战斗系统。然而，收集新的妖怪过程相当劝退，因为它们是否会在战斗后加入你是完全随机的。你可以扔给他们食物来增加一些几率，但这这一过程的不确定性还是太大了。

第一款游戏非常简单，它的故事分为几个章节，让你去探索主角位于樱花新镇郊区的家。直到最后，击败突然冒出来的 BOSS 后，它才变得有点漫无目的。第二款游戏更加复杂，主角必须回到过去去见自己的祖父，而祖父也可以与妖怪交流。在不同的时空中有许多新的区域可以探索，还有大量新的妖怪和许多新增的功能。和《宝可梦》一样，二代游戏分为《元祖》和《本家》两个版本，之后又发行了完整版的《真打》。

《妖怪手表 2》中还新增了一个名叫“妖怪手表 破坏者”（Yo-kai Watch Blasters）的小游戏，让玩家可以控制自己在游戏中收集的各种妖怪在街道上战斗。其后来被扩展为一个独立的游戏，在日本被称作《妖怪手表：破坏者》（Yo-kai Watch Busters），不仅是标题，就连游戏内容也是对于《捉鬼敢死队》的公然戏仿，所以在发行国际版时更改了标题。

《妖怪手表 3》的的野心更大，尽管它必须面对一些本土化问题。这个系列显然是发生在日本，不过前作的国际版更改了游戏中的部分角色名，以暗示它发生在玩家的祖国。在第三款游戏中，景太漂洋过海来到了美国生活，不过由于欧美玩家在前作中自然而然认为主角生活的地方就是美国，所以本地化人员为本作故事舞台取了一个新地名“BBQ”。这一点很重要，因为游戏中的一些新妖怪是以诸如棒球等美国文化元素设计的。新增的外星人和不明飞行物元素相当吸睛，游戏中一开始等登场的两个角色，你能明显看出他们的原型是美剧《X 档案》中的穆德和斯库利探员。与此同时，文花在本作中被降级为配角，而女主角角色则由一个名叫未空稻穗的新女孩担任，她留在新樱花市的家中，可以探索一些新的地区，包括原型是日本东京秋叶原的电器街。战斗系统也得到了改进，所以你可以在网格中移动你的角色，既可以帮助进攻和防御，也可以收集能量。

在日本，该系列在大受欢迎了几年后逐渐没落，不过 Level-5 继续推出了第四部作品，并将第一款游戏移植到了任天堂 Switch 上。在国际上，人们对它的接受程度是多种多样的——在美国，电视节目和游戏表现相对不错，但玩具却很失败。Level-5 也花了很多时间去本土化游戏，导致游戏发行间隔时间过长。因此，该系列在几年后彻底沦落为小众市场。这不由得让人为它感到悲哀，虽然它可能没有大品牌系列的持久吸引力，但它是一个有趣，可爱，迷人的系列，并为新生代玩家创建了一个完美的 RPG 入门作品。





虽然妖怪在战斗中会自动战斗，但玩家可以控制它们的进退场，还可以通过触屏挑战来实现特殊攻击并保持它们的健康。


WinnieWitch
POTIONS
Orksplatter
BLACKSMITH
Crowegel
Steve
Beorthbard
Thrythfled
TAVERN
Angerris
Spooky
Hawk
GUILDHALL
Stabasco
Blackbeard

《其他类型的 RPG》

我们终于临近这本书的尾声了，但不要以为它真的就这么结束了！作为这本书的最后一个章节，本章中收录的是一些我们无法插入前面章节中的其他类型的 RPG。

首先我们将着眼于一些 MMORPG。与主流的电脑 RPG 一样，这一类型游戏的祖师爷，像是《创世纪 OL》（Ultima Online）和《无尽的任务》同样起源于北美，但日本开发者开辟了一条专属的分支，而即将在本书后文中出现的游戏都是对这一类型的扩充和再解释。它们与由西方开发且至今仍在运营的另一款 MMORPG《魔兽世界》（World of Warcraft）形成鲜明对比。值得注意的是许多耳熟能详的日本游戏 IP 都曾推出过网游版，像是《真女神转生 OL》（Shin Megami Tensei: Imagine），以及不太知名的《格兰蒂亚 OL》（Grandia Online）和《七星魔法使 OL》（Sorcerian Online）。然而，这些游戏的寿命极短，通常只运营了几年就停服了。而且这类游戏服务器更多都开设在亚洲。

接下来咱们得聊聊一些成人题材的 RPG。这种类型的游戏由于都是些 PC 平台相对小众的作品，因此相关资料并不像其他类型的游戏那样充足。此外，从更普遍的角度来看，这类游戏的游戏性普遍一般，毕竟它们大都只是以最直接的方式借用现有的玩法模版，并以此为借口，执着于在游戏中加入了裸体的女性。然而他们当中一些历史悠久且高产的游戏系列，以及一些 8 位机和 16 位机时代的未授权游戏仍值得大谈特谈，

再往后我们将简要介绍一些以运动和赛车为主题的 RPG 以及一些无法用既定的游戏分类圈定的另类游戏。其中有些游戏并不是真正的 RPG，而是融入了 RPG 风格模式的其他类型游戏，看看这些游戏是如何缝进去 RPG 玩法还是很有趣的。

之后我们将着眼于一些西方开发的 JRPG。首先我们要明确“JRPG”是一类游戏风格的统称，而不是单指日本这一地区生产的 RPG。当然，随着这些游戏在西方越来越受欢迎，西方开发者也开始效仿它们。并非所有这些尝试都是成功的，但它们也很有趣。

最后，我们将以两款解构 JRPG 的游戏《传说之下》（Undertale）和《Moon》(Moon: Remix RPG Adventure) 结束本文，这两款游戏的开发者不仅深爱着 JRPG，更乐于其中一些梗进行调侃。

虽然现代 **MMORPG** 起源于北美，但日本人也创造了许多此类游戏，并且大都改编自现有的游戏 **IP**。

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于交流请勿转载或用于任何商业目的



《梦幻之星 OL》（Phantasy Star Online）（系列）

开发商: SEGA | 发售年份: 2000 | 涉及平台: DC, GC, XB, WIN, PSP, DS, PSV

世嘉在 DC 主机时期的一众创新中没有任何一项的历史地位比得过它的在线功能。中裕司（Yuji Naka）和 Sonic Team 以当时流行的《梦幻之星》作为蓝本，创造了一款在线主机 RPG《梦幻之星 OL》（Phantasy Star Online）。新作放弃了先前作品中的回合制战斗，选择了侧重于战利品掉落的动作系统，决定与西方 RPG 巨作《暗黑破坏神》（Diablo）正面交锋。

《梦幻之星 OL》的故事不同于系列其他作品，并非是游戏的重头戏；相反，游戏鼓励玩家与他人一起在线游玩。游戏中每名玩家扮演的都是为了逃离即将毁灭的家园，乘坐着难民飞船"先驱者 2 号"（Pioneer 2）的冒险家。在到达他们的新家园拉古奥尔（Ragol）之后，地面上的爆炸迫使先驱者 2 号的机组人员降落到地面进行调查。在星球上，玩家要在四个风格独特的区域中一路砍杀，击败怪物，收集战利品，揭开这个星球的神秘面纱，并最终卷入到与暗之核心迪亚波罗（Dark Falz.Diablo）的战斗中。

很快故事便会让位给全新的游戏玩法。在开始新游戏时，系统会提示玩家先创建一个角色。虽然这些职业都是新的，但他们所代表的种族和原型对于老玩家来说是很熟悉的。三个职业类型（猎人、枪手和魔法使）分别代表近战、远程和魔法战斗的专家。每种类型进一步按种族和性别划分，因此每种类型都有三种组合。从基本的头发和颜色选项到通过十字滑块调整身体各部分比例，完整的自定义选项允许玩家将他们的角色个性化到一个令人印象深刻的程度。

创建角色后，玩家可以在离线或在线模式玩游戏。虽然离线的单人玩家以可以轻松通关游戏，但只有在团队合作中才能充分发挥其潜力。线上模式



中，最多四名玩家可以通过先驱者 2 号进入一个共享的中心世界，，在那里他们可以通过文本，表情符号或预设的短语进行互动。行星拉古奥尔分为 4 个需要依次解锁的可探索区域，每个区域都提供全新的环境和新的敌人类型，以及诱人的战利品，让新玩家在第一次游戏过程中总是惊喜连连。

游戏的主线内容便是降落到星球上并在这些区域进行战斗。角色的物理攻击包括轻击和重击，但不是简单地敲打按键，每次攻击都需要有节奏地按下按键来发动基本的连击。随着每种武器类型的节奏变化，学习使用武器成为关键。类似法术的技术、道具和陷阱增加了更多的多样性。

所有可用的动作都可以通过动作面板使用，六个可配置的按钮可以映射到游戏中的任何动作。这一创新为大多数职业提供了充足的自定义空间，不过游戏中为每种职业都有着庞大的技能池，所以很多时候可映射的按键都明显不够用。



DC 是第一款内置了调制解调器的主流主机，所以《梦幻之星 OL》也就因此成为了其上的杀手级应用之一。







可惜的是，DC 主机很快就寿终正寝了，但世嘉却在许多主机上推出了移植版。

除了通过按键触发的战斗动作之外，游戏中还有一种攻击形式，是由系列另一个吉祥物 MAG 发动的终极攻击——光子爆炸。虽然 MAG 最初只是一个漂浮在角色身后并为角色提供轻微属性加成的小型辅助无人机，但这些虚拟宠物可以被喂食消耗性道具，从而提升其核心属性。根据玩家培养时侧重的属性，MAG 可以沿着进化树走向不同的进化方向。在创造新角色时，研究进化树并适当地喂养你的 MAG 成为了角色构筑的重要组成部分。这让《PSO》有了许多通关流派，游戏之外的研究成为通关超高难度模式的必要条件。

角色可以通过打败敌人获得经验值而升级，但游戏流程中精髓正印证了该作的灵感来源《暗黑破坏神》，那便是物品掉落机制。普通敌人会掉落新的武器和盔甲，BOSS 则会掉落一些游戏中最稀有和最令人垂涎的武器。更高的难度会对掉落的战利品有着一定的加成，以此激励玩家多周目游戏以收集更高级别的装备。这个循环一旦建立，玩家将会投入大量的时间在这款游戏中。

事实证明，这个配方非常受玩家欢迎，让许多人第一次尝到了在线游戏的滋味。在 2001 年 Dreamcast 宣告停产后，《梦幻之星 OL》继续在 Windows 平台上推出更新版的《梦幻之星 OL：Ver. 2》，该版本中加入了全新内容和付费订阅服务。游戏之后又在任天堂的 NGC 和微软的 Xbox 推出了新的主机版《梦幻之星 Online：1 & 2 合集》（Phantasy Star Online: Episode 1 & 2）。除了加入完整版的初代游戏和作为续作的内容外，NGC 版不仅改进了画面，而且还加入了新职业和线下分屏合作模式，支持玩家在没有互联网连接的情况下和朋友一切本地合作游玩。新内容在现有粉丝中很受欢迎，离线多人游戏为那些错过了在线游戏的人提供了一种新的游戏方式。

一年后系列推出了另一款续作《梦幻之星 OL 第三章：卡牌革命》（Phantasy Star Online Episode III: CARD Revolution），并做出了重大改变，将原版游戏中的地下城探索 RPG 元素替换为基于纸牌战斗的回合制 SRPG。玩家创建由《梦幻之星 OL》经典怪物、道具和技能组成的自定义牌组，并在故事模式和在线竞赛中进行战斗。虽然这是一个出乎意料的举动，但它很受欢迎，并为粉丝们所喜爱的世界提供了一个独特的视角。

集合了第一章和第二章完整内容的 Windows 移植版于 2004 年问世，也就是《梦幻之星 OL：蓝色脉冲》（Phantasy Star Online: Blue Burst），其中还包含了一个新的第四章，这次游戏彻底改为全程联网模式以解决前面作品中猖狂的道具复制问题。《梦幻之星 Online》的最后一个官方服务器一直运营到 2010 年，不过游戏的死忠粉们仍一直维护着私人服务器。

2007 年，世嘉为了打破《PSO》的桎梏，打算在 PC、PS2 和 Xbox 360 上推出一款全新作品，也就是《梦幻之星 新宇宙》（Phantasy Star Universe）。与《PSO》不同的是，这款游戏在尝试同时迎合新老玩家口味的同时，打造了一个更加注重单人体验的游戏模式。虽然它卖得很好，足以继续推出增强版和几款 PSP 掌机上衍生作品，但游戏硬核的玩法在此时已经有些过时，刻板的故事情节无助于提升游戏的其余部分的体验。随后不久的 2008 年，他们又为任天堂的 NDS 平台设计了一款画面更加卡通且更注重剧情的《梦幻之星 ZERO》（Phantasy Star 0）。该作将游戏画面调整至适配掌机的小比例屏幕并且效果非常好，但这种缩小是以拥挤的 UI 和较小的战斗区域为代价的。

《梦幻之星 OL 2》（Phantasy Star Online 2）是《梦幻之星 OL》真正意义上的续作，游戏于 2012 年在日本上线，在保留了系列核心的动作要素的同时，提供了近乎于全面的MMORPG 的体验。这款游戏在日本的多个主机平台上蓬勃发展，然后在 2020 年针对 Xbox One 和 Windows 进行英语本地化。《PSO2》在 2014 年为 PSV 带来了一款将《怪物猎人》元素的衍生共斗游戏《梦幻之星 Nova》。虽然《梦幻之星 Nova》在日本取得了成功，但它从未在西方发行过。

《幻想之星 Online》仍然是在线游戏和 RPG 领域的标志性作品。它不仅提供了一个经典的JRPG 系列游戏彻底改变其核心游戏玩法的早期例子，这一举动后来在《最终幻想 XI》和《勇者斗恶龙 X》等热门游戏中被看到，它还成为无数玩家进入在线游戏世界的门户。《PSO》仍然是现代共斗类 JRPG 的参考蓝本。虽然正传系列仍处于被雪藏的状态，但《梦幻之星 OL》的传说仍在继续。



《最终幻想 11》（Final Fantasy XI）

开发商: Square | 发售年份: 2002 | 涉及平台: PS2, X360, WIN

世纪之交已然不是什么特殊的日子了，但说起来奇怪，回想起那时全世界就好像突然发生了天翻地覆的改变。这在电子游戏的世界中尤为明显，而这一切都要归功于 90 年代中期由索尼的 PlayStation 和任天堂的 N64 主机所引领的 3D 图像和游戏玩法的技术爆发。除此之外，我们还看到了存储介质容量的大幅度提升。CD 光盘技术的流行终结了一摞摞软盘的时代；几年之后，游戏世界膨胀到了需要多张 CD 地步。然后 DVD 格式技术出现了，当 DVD 占领了市场的主导地位后，游戏也开始要用到多张 DVD 了。简而言之，图像越来越好，游戏越来越大。与此同时，第三空间——互联网也正在不断地扩张。

Square 此时意识到了自己正乘着这股浪潮。他们在画面技术上的发展开始越走越远。他们甚至不惜投入大量的资金，在不久后发行了一部完全由电脑制作的电影。正是这种创新动力促使Square在网络游戏领域做出了更奇怪的转变，推出了《最终幻想 11 Online》（Final Fantasy XI Online）。

MMORPG 主要凭借着《创世纪 OL》（Ultima Online）和《无尽的任务》（EverQuest）等美国 PC 游戏在 90 年代开始流行。推出《梦幻之星 OL》（Phantasy Star Online）的世嘉走在了线上游戏的时代前沿，不过当时地下城冒险游戏《暗黑破坏神》（Diablo） 才是主流。因此，当 Square 发行《最终幻想 11》时，它也在与那些更具野心的游戏展开了正面交锋。这款游戏最初是在 PlayStation 2 上发布的，这是当时日本最受欢迎的游戏主机，不过硬件并不支持这类游戏，所以玩家必须要购买网络适配器和硬盘驱动器。不过《FFXI》并非索尼主机独占游戏，它后来同时也登陆了 Xbox 360 和 PC 平台。

《最终幻想 11》是一款游戏内外背景错综复杂的大型网络游戏。所以，在开始理解它之前，我们最好先了解一下《最终幻想 11》与《最终幻想》之间的关系。在 Square陷入混乱的这段时间里，《最终幻想》开始进行真正反思他们过去的游戏理念，直到今天它仍然自豪地继续着（译者：说的就是你《最终幻想 16》）。例如，《最终幻想 9》是写给 8 位和 16 位时代游戏的一封情书。另一方面，《FFXI》采取了一种微妙得多的方法。每一款《最终幻想》都有莫古力（Chocobos）、陆行鸟（Moogles）和一些相似的怪物。然而《FFXI》与前作最大的联系是它的职业系统。游戏中出现的所有职业，除傀儡师（Puppet Master）之外全都来自于前作的游戏中。



游戏舞台设置在一个名叫“维纳戴尔”（Vana'diel）的世界。从美学角度来看，它与之前(或之后)的任何《最终幻想》都大不相同。该系列在 PlayStation 时代采用的是源自日式动漫和漫画的更现代化、视觉化的风格，但这绝对不适用于《最终幻想 11》。精灵不是传统的长发美人，相反本作中他们是一群古怪、坚强且身高出众的古老民族。猫人密特拉族（Mithra）是一群有着猫科动物特征的人类。这意味着与系列其他作品相比，这款游戏中的角色设计远没有那么另类。此外，从视觉上讲，游戏的用色似乎更加柔和。比起日本游戏，它更像是一款西方游戏。



自上线以来，《最终幻想 11》已经更新了各种拓展版本，包括“普罗玛提亚的锁链”（Chains of Promathia）和“阿特乌尔根的宝藏”（Treasures of Aht Urhgan）。







《最终幻想 11》已经持续运营了近 20 年，尽管现在看起来有点过时。







当然，将这款游戏与《最终幻想》系列联系在一起还是游戏玩法。任何系列的粉丝都可能认为是再正常不过的事了，但要论述起《最终幻想》系列的游戏玩法是一个棘手的事情。然而，《最终幻想 11》试图用现代技术实现对系列经典游戏的复现，尤其是FC（NES）上的初代和三代。例如，你的初始职业是从战士、盗贼、僧侣、白魔导士、黑魔导士和红魔导士中选择的。如果你是前面提到的粉丝之一，你很快便会意识到这正是初代《最终幻想》中的职业。此后的游戏内容便开始有了复古的感觉，即带领团队去探索并挖掘地下城，然后在最后找到一些宝藏或杀死一些大型怪物。它之所以是一款在线游戏，是因为你不是控制一群英雄，而是控制其中的一名成员，你必须培养和塑造自己的光之英雄。这一点，加上标志性的职业切换，这一点为后来的《最终幻想》系列奠定了基础并且相当独特。

作为一款 MMO，《FFXI》保留了基于菜单的战斗模式。你的法术和攻击都是通过这个菜单执行的。如果你不熟悉 MMO，那么你可能不熟悉“冷却”（cool-down，也就是俗称的 CD 时间）这个词。这是一种当你在使用完某种技能后到下一次可以使用的时间间隔限制。角色的每个动作招式都需要一定时间来释放，不过冷却时间也要短得多。冷却值和 ATB 系统可以为本就需要大量技能的游戏锦上添花。而这个一切是建立在本作怪物血量很厚的设计之上。角色扮演游戏通常在怪物和玩家角色伤害之间存在差异，所以游戏的挑战是持续进行一连串的战斗。然而在《FFXI》中，每个怪物都有能力杀死你，就像你杀死它一样。如果你扮演的是法师，这一点就会被放大，因为怪物的常规攻击对你造成的伤害要大于你对他造成的伤害。这意味着你需要组队才有机会。

另一方面游戏采取的相应措施是将死亡的惩罚最大化。游戏的战斗节奏和敌我双方的攻击释放都非常快，这意味着如果一个团队中一个人倒下了，那么很有可能满盘皆输，所有人都将失去经验。这让游戏变得非常无情，尽管这在 MMO 游戏中是正常的。最终，这也是《魔兽世界》等弱化了这些机制的游戏变得更受欢迎的原因。

《最终幻想 11》在近 20 年的时间里一直保持着游戏性，因为当其他游戏在《魔兽世界》的阴影下开始妥协时，《最终幻想 11》却一直坚守自己的基本盘。这款游戏许多内容仍然非常晦涩，需要玩家仔细阅读任务说明。甚至弄清楚如何解锁高级职业都需要花时间在含糊不清的信息中摸索。虽然后续版本中失败后的经验损失减少了，但这一机制仍然存在。与他人组队的作用仍然非常重要，游戏后面也为玩家准备了 AI 队友。在后《魔兽世界》时代中，这款游戏继续迎合那些喜欢复杂且硬核的 MMORPG 的玩家；考虑到mmo的制作成本非常高，这确保了它保留了一些市场份额。不过 Square 后来推出了《最终幻想 14》（Final Fantasy XIV）。

更重要的是，尽管当时震撼了欧美游戏界，但在日本也是一件大事。这款游戏的单机续作《最终幻想 12》采用了更 MMO 风格的战斗系统，游戏风格类似《FFXI》和后面的《FFXIV》的古怪混合体。此外这一设计也明显影响到了《.hack》系列电子游戏，该作甚至游戏中引用了《最终幻想 XI》的 PlayOnline 客户端界面。



《勇者斗恶龙 10》（Dragon Quest X）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2012 | 涉及平台: WII, WIIU, WIN, 3DS, PS4, NSW

2011 年《勇者斗恶龙 10》（Dragon Quest X）作为一款面向任天堂 Wii 主机开发的线上 RPG 在发布之初便引起了轰动。日本本土报纸将索尼和 Square Enix 所作出的一系列迷惑操作下导致的两家股票价格暴跌称之为“勇者斗恶龙冲击”（Dragon Quest Shock）。

但系列的创始人堀井雄二（Yuji Horii）和《勇者斗恶龙》的制作人员仍然遵循着他们一贯的游戏制作准则。当时，Wii 是日本最畅销的家用游戏机，根据多年来继承下来的传统，下一世代的《勇者斗恶龙》最终都会登陆能让大多数人有机会玩到它的平台上。《勇者斗恶龙 10》是一款 MMORPG 纯属在所有人意料之外却又在情理之中的事情。毕竟当时关于游戏续作是一款带有联网要数的游戏的的传言已经在 2CH 等日本网络论坛上流传了很长时间。

堀井雄二在 1987 年的采访中表示有兴趣创造一款由真实玩家玩家代替 NPC 的游戏。考虑到社交元素在《勇者斗恶龙 9》的成功。这个新方向开始看起来不像一个小插曲，而更像是一种必然性。

这就是一款实打实的《勇者斗恶龙》——随着时间的推移，不断地做出一些小小的改变，让这个系列保持它一贯的风格。即使每款游戏的范围和机制都比前一款更多更先进，但它们给人的感觉却似曾相识。对于玩家来说的那种安定的舒适感是该系列持续成功的主要因素。如果你玩过一款《勇者斗恶龙》，你就可以玩系列中的任何一款。

那么该如何让 MMORPG 这种复杂的游戏类型变得人人都能上手呢？这与为 FC 时期开发初代《勇者斗恶龙》所面临的挑战并无不同。在初代《DQ》中，堀井雄二从《巫术》（Wizardry）和《创世纪》（Ultima）等复杂的 CRPG 中获得了灵感，并创造了一种不管是难度还是玩法更亲民且大众的游戏模式，力图让主机平台所有玩家都能从中获得乐趣。这种行之有效的方法也是《勇者斗恶龙 10》开发的基础。



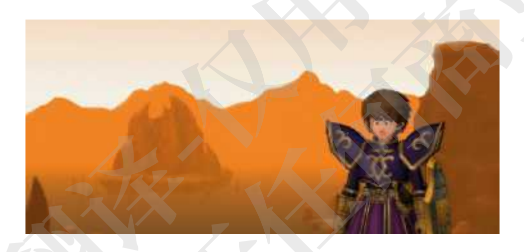
当你初次进入《勇者斗恶龙 10》时，你会看到与《勇者斗恶龙 9》一样自定义（神似《七龙珠》里的“悟空”）角色生成系统。玩家首先创建一对兄弟姐妹。《DQX》中的角色模型比例和世界的广阔度更接近与家用主机上的《勇者斗恶龙 8》，而不是《DQIX》的迷你世界.

之后便是一段几乎涵盖了游戏探索和战斗等基础知识教学的序章关卡。游戏的这一部分是独立的，让玩家按照自己的节奏进行。在序章的尾声，玩家的家乡被一个挥舞着镰刀，名叫“冥王”（Nelgel）的恶魔烧成了灰烬，并且你的妹妹被绑架到了另一个世界，只留下你一个人自生自灭。玩家的灵魂不愿意放弃战斗，所以你可以选择转生成为六个怪物部落中的一员。

因此玩家可以选择以奥伽族（Ogre）、普库里坡族（Pukulipo）、维迪族（Wedi）、埃尔夫族（Elf）和多瓦夫族（Dwarf）的身份重新开始游戏。其中一些种族只不必多说都是传统奇幻作品中的经典形象。为了便于理解，维迪族其实就是人鱼，而普库里坡族是一群像是猫咪一样的小家伙。鸟山明将自己标志性的画风和设计力融入到每个种族的外观中:它们都有吸引人的元素。无论你喜欢可爱还是可怕的怪物，这里都有适合你的东西！种族的选择主要影响是角色的外观，不过不同种族的属性也会有所不同。角色的体型和身体特征设计也很好的反衬了这一点，像是奥伽族体型庞大，因此适合战士类型的职业。多瓦夫族更适合当武术家，



《勇者斗恶龙》系列在日本以外经历了高潮和低谷，但 **Square-Enix** 肯定觉得这款在线作品在西方市场可能无法与《最终幻想 **11**》竞争。





《勇者斗恶龙 **X**》可以在许多平台上玩，包括通过 **HTML5** 版本可以在你的网页浏览器或手机上玩。

维迪族更适合当小偷等等。实际上任何种族和任何职业的搭配都是可以的。毕竟这可是《勇者斗恶龙》，友好的难度和低门槛也是当今游戏设计的主流。

为此，游戏在玩家操控方式和互动等方面并没有太大变化。然而，虽然玩家也能在游戏中使用键盘来打字，但《勇者斗恶龙 10》的按键交互逻辑是围绕着主机端的手柄设计的。当这款游戏后来登陆 PC 端时，它并没有像其他 MMO 那样提供一个热键栏。此外，还有各种系统鼓励玩家不要过于沉迷这款游戏而影响到现实生活。退出《DQX》后所花费的时间有助于获得经验和金币奖励，这意味着玩家在下次登录时总能取得一些有意义的进展。游戏中还设有还有“未成年人游戏时段”，每天有几个小时的免费时间，不需要付费订阅。因此，横在常规的 MMO 勉强的几座大山被《DQX》轻松化解。让无论男女老少的新入坑玩家都能玩得很舒服。

游戏的主线目标是要恢复到角色原本的样子，拯救你的妹妹，击败“冥王”。要做到这一点，你必须收集来自世界各地的几个关键的徽章。每个部落都有两个与之相关的主要城市;在这些城市中，玩家会被卷入到系列典型的故事情节中，并最终获得一个与之对应的关键纹章作为奖励。《勇者斗恶龙X 1.0》的故事中讲述了许多人的故事，包括一个被附身的国王、一个被羞辱的马戏团演员、一只能把人变成玩偶的蜥蜴，以及许多其他有趣的场景，这些都是该系列的特色，充满了魅力、智慧和悲剧。

雅斯特露琪亚（Astoltia）的游戏世界很大，其上遍布着种类繁多且与周围环境相配的怪物，而且每种怪物都被设计了全新的待机动画，赋予它们更多个性。其中最具代表性的便是“史莱姆骑士”（Slime Knight），他会在战斗结束后抚摸和逗他胯下的坐骑史莱姆玩。当你遇到敌人时，你会看到熟悉的旋涡状战斗场景载入过场特效和战斗开始前的第一人称视角。游戏战斗是基于菜单选项进行的，并且采用了一种主动和回合制战斗的混合玩法，允许玩家在选择命令之间移动。玩家的体重属性带来了一个新元素:更重的角色可以在战场上推敌人。这主要用于将效果区域法术从玩家队伍中的治疗者和其他魔法使用者身上移开。

玩家可以在战斗中看到场地外活动的真实玩家角色，甚至可以提供鼓舞人心的欢呼，提高战斗的紧张程度。玩家们在战斗中互相加油后，在游戏世界中看到一片“谢谢你”的气泡对话海洋并不罕见。

开发团队的另一个主要优先事项是确保即便出于玩家自身意愿单人游戏也能顺利地进行下去。单人冒险家可以从城镇和城市的酒吧雇佣其他玩家的角色。游戏的 AI 设计一如既往的好，可以带你通轻松攻略游戏中遭遇的每一次战斗。离线玩家的角色在受雇期间甚至可以保留所赚取的经验值和金币。这对所有相关方都是一个双赢的局面。

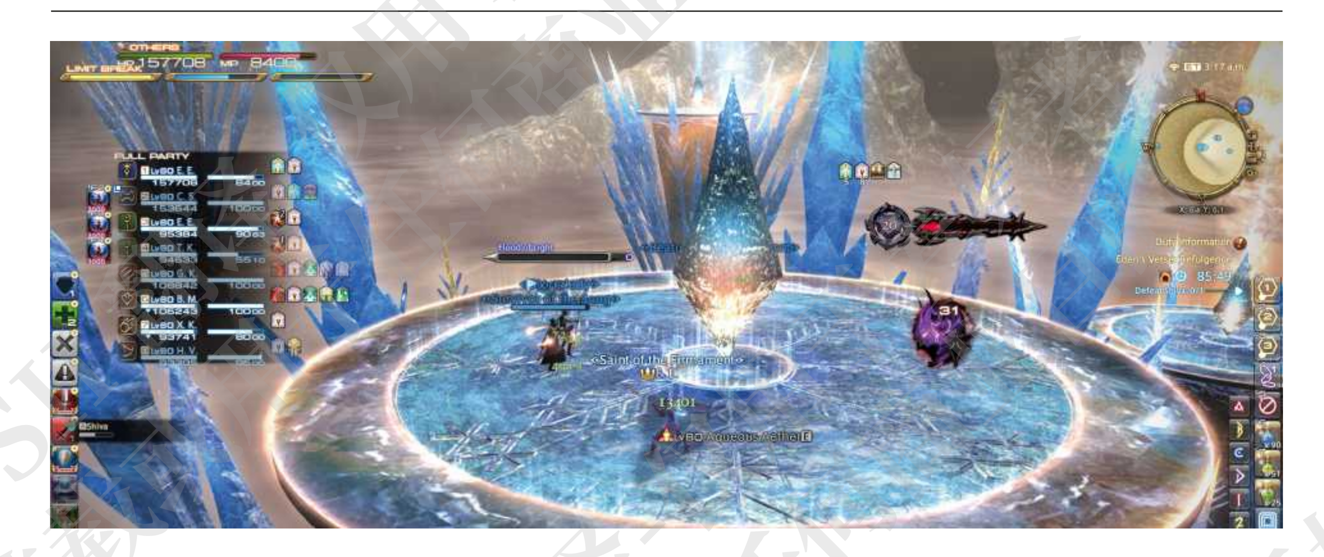
2020 年 8 月，《勇者斗恶龙 X》进入了它的第八个年头。有消息称，开发人员计划至少进行 10 年的更新。到目前为止，这款游戏已经推出了 5 个扩展包，并移植到多个平台，包括微软的 Windows、PlayStation 4、任天堂的 Wii U、3DS 和 Switch。甚至还有 HTML5 版本的游戏，可以在手机或电脑浏览器上玩!

在 Wii 服务器关闭后，坚守 Wii 版本游戏的玩家可以升级为 NS 版。虽然 Wii 上初版游戏已经不复存在，但游戏在转换过程中获得了一些图像的真实性;直到几年前，角色还没有独立的手指模型。

尽管有许多爱好者提出请愿书，但《勇者斗恶龙 X》似乎不太可能在日本以外发行。仅本地化工作就将是一项艰巨的任务。很长一段时间以来，这款游戏对西方玩家 IP 进行了锁区。美国和中国的 IP 地址最近被解除了锁定，但这条措施对于欧洲玩家来说依然有效，因此需要用一些特殊手段才能连接到《勇者斗恶龙 X》的服务器。

起初，《勇者斗恶龙 X》的理念似乎与该系列的 RPG 传统理念背道而驰，但实际上，这款游戏与该系列的其他游戏一样是真正的入门佳作。《勇者斗恶龙》一直都带有一定的社交属性，玩家在游戏首发当天大排长龙，与同学和同事交换提示和攻略。作为日本的“国民游戏”，它总是把勇敢的冒险家们聚集在现实世界中。通过《勇者斗恶龙 X》，Square Enix 和堀井雄二也将几代粉丝凝聚在了一起。

Nerdgmer-SH 翻译 仅用于爱好者交流 请勿转载或用于任何商业目的



《最终幻想 14》（Final Fantasy XIV）

开发商: Square Enix | 发售年份: 2010 | 涉及平台: PS4, WIN

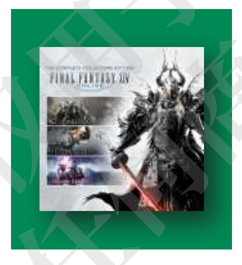
“我闭上双眼，告诉我们为何一定要承受这些苦难，你的意志若崩溃的话就松开你的双手吧。”这句游戏主题曲的开场版也是许多人在 2010 年 9 月要对这款（有史以来 BUG 最多的网络游戏）所要吐槽的话。在一片游戏糟糕质量的强烈抗议和对他们想法的质疑声中，他们决定将这款 MMORPG 推倒回炉重做。为了给当前正在制作的产品腾出时间，他们只能有一半的时间将之前五年的心血用不到一半的时间重塑，伴随着服务器在 2012 年 11 月关闭，这一游戏史上灾难性的事件终于宣告结束。随着时间的推移，2013 年 8 月，《最终幻想 14》（Final Fantasy XIV）这位灰姑娘换上了舞会的洋装在现实中再度亮相。

《FFXIV》是一款订阅制的 MMORPG，故事主舞台设定在海德林（Hydaelyn）世界中的艾欧泽亚（Eorzea）大陆上。在实时战斗中，玩家需要先选定敌人作为目标，然后执行行动去攻击敌人治疗盟友并控制局势。值得注意的是，《终极幻想 14》有效地使用了位置信息，告知玩家即将到来的破坏区域和机制。机动性非常重要，游戏也知道这一点，以至于角色的移动能力与叙述紧密相连，成为玩法和故事之间的桥梁之一。在本文撰写时，游戏一共实装了 17 种战斗类技能，8 种制作类技能，3 种收集类和 1 种额外内容类，为玩家提供了非常广泛的玩法选择和路线。与许多同类游戏不同的是，《FFXIV》并未将每个角色限制为单一职业，而是除了在战斗，副本或过场动画期间，允许玩家在任何时候切换到他们已解锁的任何其他职业。这款游戏从一开始就考虑到了玩家的游戏习惯，为 MMO 的新手提供了大量的教学信息，并拥有对主机和 PC 玩家都非常有效的完整手柄适配。



有趣的是，开发者似乎并不乐意让旧内容保持无关紧要的状态。随机奖励系统的使用鼓励新老玩家反复攻略旧迷宫、类似“试炼”（Trials）的 Boss战和突袭，以便快速升级并获得有用的资源，确保所有游戏的各种副本随时准备就绪，以防新玩家进入时每次都要重新运行他们刚刚进入过的地下城。开发者会考虑到收到的反馈，对社区认为过时或不值得做的内容进行修改。定期更新，增加、调整和简化各种用户功能和内容，表明社区的发声得到了倾听。

游戏在发行时的视觉效果非常出色;如今这款游戏看起来仍然不错，这要归功于它的风格和精心的艺术指导，以及色彩、环境灯光和氛围效果的有效运用。有 8 个可玩的种族和数以千计的装备和装饰道具，以确保你的角色能够脱颖而出。



《最终幻想 XIV》最初的发行是一场灾难，但通过大量的努力，Square Enix 能够将其重制为一款出色的产品，即使对于那些不经常玩 MMORPG 的人来说也是值得的。











左图是一些你可以穿在你的角色的不同服装。视觉风格与《最终幻想11》和其他《最终幻想》游戏截然不同。

《FFXIV》有着庞大的曲库，在重新发布时总共有超过100个不同的曲目，并且在之后的更新中拓展到更多。游戏的音乐库包含了大量来自之前作品的原创配乐和重制版，涵盖了广泛的风格选择，但仍以管弦乐风格为主。虽然《最终幻想》系列元老祖坚正庆（Masayoshi Soken）在游戏最初发行中扮演了重要角色，包括游戏的主题曲和大部分副本 BGM 都是出自他手。

《最终幻想 14》最大的特点之一就是它的文本质量。在此过程中，玩家将遇到许多不同背景和文化的 NPC。从主线角色到次要的配角，无论当时的背景如何，游戏都会带给你精彩的演出。即使是一些最不起眼的角色也会在之后出现并成为叙述的焦点，让你记住他是谁以及做过什么。玩家将参与的最早的冲突事件之一是与“蛮神”（Primals）的交锋，这是一种由被遍布在艾欧泽亚上蛮荒部落（如人马族）传说中所狂热信仰并被召唤而来的神明。从表面上看，这可以被理解为“只是游戏为了给玩家对对抗的邪恶势力”;然而，游戏对这个问题进行了剖析，指出这是不同的部落在对抗不同城邦的地理和文化扩张接连失败的绝望下诞生的防御性手段。游戏甚至提供了允许玩家与部落合作的内容，帮助他们在国家中维护自身的利益，从而减轻他们对超级大国殖民压迫的恐惧。这只是游戏文本与玩家自身联系的多种方式之一，它创造了一种世界是连贯且真实的感觉，而你的行动能积极地改变了社会政治格局。

《最终幻想 14》的发行过程堪称传奇，游戏上线之初就产生了几乎一边倒的负面游戏评价和用户反馈；当时事态之严峻，以至于 Square Enix 总裁亲自出面发表了正式道歉并暂停了订阅服务。但同样具有传奇色彩的是他们“复活”这款游戏所付出的努力，将其从业界历史上规模最大最严重的游戏事故之一转变为最鼓舞人心的励志故事，事实上这款游戏也反过来拯救了公司。制作人吉田直树(Naoki Yoshida)是整个复兴过程的关键人物，无论是在紧张的时间限制还是巨大的工程量面向，他计划并完成了一系列看似不可能的任务，也给予了玩家群体必要的尊重。这款游戏在商业上的成功是显而易见的，后续三个主要的扩展资料片——《苍天的伊修加德》（Heavensward）、《红莲之狂潮》（Stormblood）和《暗影之逆焰》（Shadowbringers），并且拥有超过 1800 万的活跃用户。更重要的是，所有这些都表明了游戏开发透明性，以及与用户群沟通的重要性。吉田还提出了减少开发过程中的时间压力的理由，因为这不仅是不必要的，而且对游戏是有害的。







《兰斯》（Rance）（系列）

开发商: AliceSoft | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, FMT, X68, WIN

在日本悠久而辉煌的成人电子游戏历史中，没有任何一款游戏能像 AliceSoft 旗下经营了长达数十年的冒险游戏《兰斯》（Rance）那样经得起时间的考验，游戏故事模式大都围绕着一个角色或众人需要寻找的关键道具展开，但该系列绝非是我们在前文中所介绍的那些旧时代的遗珠。《兰斯》中关于主角团的塑造与当代 JRPG 中的角色形成鲜明对比。随着 80 年代图像和声音技术的不断完善，大多数 RPG 的核心仍然是传统的英雄主义故事，《兰斯》系列的主角兰斯则是一个放荡形骸，完全尊崇与自身的欲望并且道德感严重缺失的男人。

系列的开山之作《兰斯 01 寻找小光》（Rance: Hikari o Motomete）介绍了咱们得反英雄主角兰斯和他的女奴兼同伴斯蒂尔，他们被雇佣去寻找一个失踪的富家千金。游戏遵循了 AliceSoft 旗下诸如《小吸血鬼》（Little Vampire）等早期游戏所建立的互动冒险游戏模式，在游戏的文字冒险玩法上覆盖了一层名为“角色扮演”的伪装，所以游戏的操作模式是完全通过菜单中的选项来执行的。该系列的下一款游戏《兰斯 02 反叛的少女们》（Rance II: Hangyaku no Shoujotachi）也是如此，这款游戏提升了游戏的图像的清晰度。在第三部作品《兰斯 03 利萨斯沦陷》（Rance III: Leazas Kanraku）中，游戏将玩法改成了自上而下探索地下城的冒险模式，使游戏玩法更接近《创世纪》（Ultima）等 RPG 游戏。到了第四款游戏才真正奠定了现有《兰斯》的游戏世界观和色情元素的运用，展示了 PC-98 电脑上最优秀的角色立绘和游戏贴图，游戏甚至分为了两个版本——《兰斯4.1 拯救药厂吧》（Rance 4.1: O Kusuri Koujou O Sukue）和《兰斯4.2:拯救天使组》（Rance 4.2: Angelgumi）——已承载更大体量的故事并展示了“IF”线和更多的支线故事。然而，从这里开始，兰斯将做出重大改变，并引入一种全新的游戏类型。



在游戏《鬼畜王兰斯》（Kichikuou Rance）中，游戏玩法转变为类似《火焰纹章》（Fire Emblem）的 SRPG 风格，并加入了更多的角色阵容。兰斯现在作为一方大名，他必须与王国各地兴起的势力作斗争，同时斯蒂尔对他的幻想也越来越幻灭。这款游戏拥有令人难以置信的丰富的角色阵容，一个深度令人惊讶的战略系统以及一个全新的、更平衡的故事，继承了前作的大量淫秽幽默，但也引入了许多更黑暗、更悲惨的情节元素。

《兰斯》系列随后开辟了两条时间线——分别是《鬼畜王兰斯》和系列 2002 年推出的全新故事线，以及《兰斯 5D 孤独的少女》（Rance 5D: Hitoribocchi no Onna no Ko）后回归寻找地下城和美女玩法的系列。那以后，该系列一直保持着强劲的势头，该系列又推出了大约 10 款新作，包括续作、衍生作品，以及另一款以日本战国时代为主题的战略题材游戏《战国兰斯》（Sengoku Rance）。尽管在日本取得了很大的成功，但随着粉丝的翻译和发行商 MangaGamer 对该系列的本土化，该系列在海外获得了越来越多的粉丝基础。



《兰斯》系列被认为是最好的成人角色扮演游戏之一，尽管你的乐趣很大程度上取决于你对标题同名主角的容忍程度。



《斗神都市》（Toushin Toshi）（系列）

开发商: AliceSoft | 发售年份: 1990 | 涉及平台: PC98, X68, WIN, 3DS

《斗神都市》（Toushin Toshi）游戏舞台所处的大陆上每年都会在斗神市举办一场争夺“斗神”头衔的比赛。为了迎接挑战，这座勇士之城的斗士们纷纷涌入地下城训练自己。整款游戏流程采用常见的图文叙事外加自上而下的地下城冒险的推进模式，玩家必须在地下城的迷宫中捕获魔物少女，然后操纵其与各种魔物对战。这便是《斗神都市》的主要玩法，也是为了开辟成人市场自然而然做出的规则变动，因此游戏中每个战士都必须有一个美丽而聪明的女人陪伴。在比赛中，获胜者将被允许带上败方的女伴来代替自己的女伴，并且罪恶地沉迷于见不得光的淫乱活动。

虽然与《兰斯》系列那种胡来的淫秽行为不同，但《斗神都市》游戏叙事中仍融入了相当多幽默和荒诞元素。虽然与《兰斯》系列共享世界观，但《斗神都市》与其他同源游戏的不同之处在于，它每款游戏都是独立的，而不是像《兰斯》系列那样存在着关联剧情，这巩固了该作在当时作为成人动作冒险游戏头把交椅的地位，而且也是大部分爱好者的香饽饽。在《斗神都市 2》中，AliceSoft 为自己提供了比以往更多的开发时间，以及比这一子类型游戏更大的游戏体量。这可能是 AliceSoft 有史以来最好的游戏。

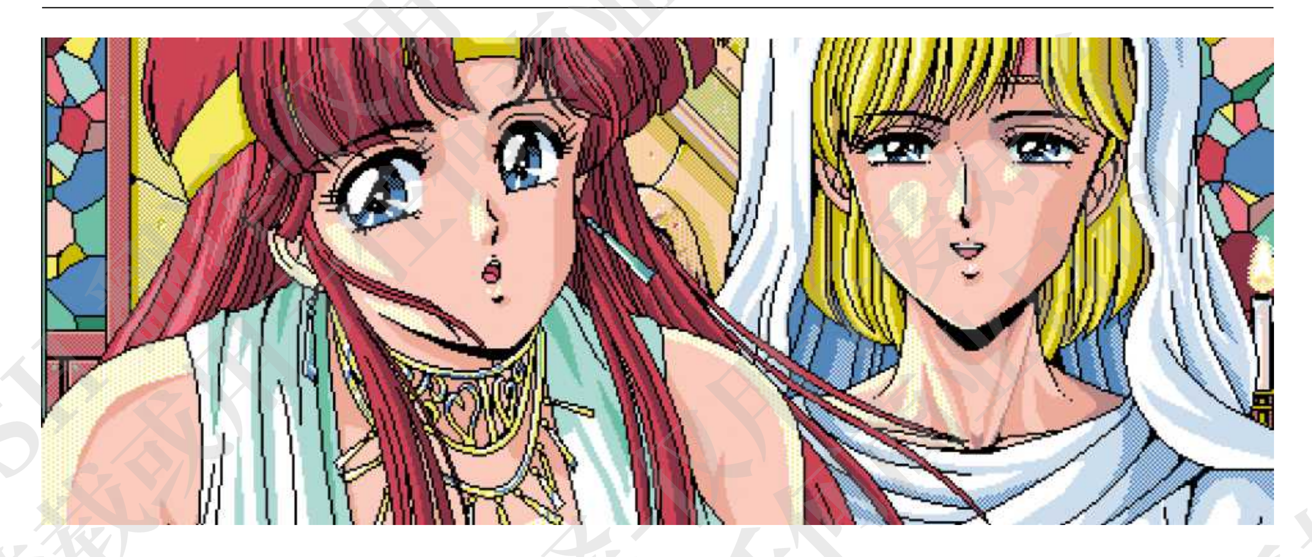
尽管《斗神都市 2》大获成功并借此机会推出了视觉小说《斗神都市：无人生还》（Toushin Toshi: Soshite Sorekara），但该系列的下一部作品《斗神斗神 3》问世这一等就是 15 年之后。尽管在角色设计中使用了熟悉的游戏机制和相当高质量的艺术效果，但这款游戏最终不过是对于《斗神都市 2》拙劣的模仿，而且就像是一款 10年前的作品，尤其是游戏全新的战斗系统中所采用的 3D 建模看起来相当的廉价。然而，尽管遭遇了不幸的挫折，但《斗神都市》的世界并未就此隐入烟尘。



2014 年，他们在任天堂的 3DS 掌机上重制了《斗神都市 2》，不过 Imageepoch 去掉了后缀的罗马数字，加上了副标题《礼物少女 RPG》(Girls Gift RPG).。显然，为了获得 CERO D(16+)的评级，原版中的许多内容都需要进行修改。这款游戏中使用了大量的 3D 画面效果和修改后的 2D 角色立绘。特别是战斗的节奏变得更加合理，并且使用了全新的战斗系统，让玩家一次性可以使用更多的角色。女性角色也被赋予了更多的人权和个性，使她们更积极地参与其中。这款游戏很受欢迎，成为 AliceSoft 唯一一款任天堂游戏。



《斗神都市 2》是为数不多的基于相对现代的 3DS 移植而复活的老式电脑 RPG 之一。



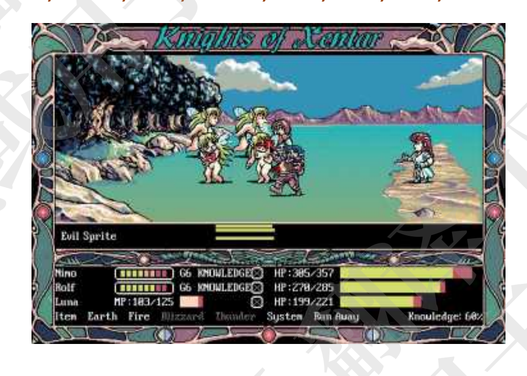
《龙骑士》（Dragon Knight）（系列）

开发商: Elf | 发售年份: 1989 | 涉及平台: PC88, PC98, X68, MSX2, IBM, PCE, SFC, WIN

在 90 年代的成人题材电脑游戏发行商中，Elf（俗称“妖精社”）是少数傲视群雄的存在之一。除了像《优诺》（YU-NO）和《夜行侦探》（Eve Burst Error）这样的文字冒险游戏，他们还打造了 RPG《龙骑士》（Dragon Knight）系列。初代游戏故事便是围绕着一名叫“武”（Takeru）的骑士展开，为了拯救“草莓地”（Strawberry Fields）王国，游戏给予他的任务便是要去探索女神之塔并击败看守每层的龙骑士，解救被绑架的王国骑士。第一款游戏是第一人称迷宫冒险游戏，不过你只需要操控主角一人探索六层高的小迷宫，因此这款游戏可谓相当简单。至于游戏中包括被绑架的骑士在内的其他角色都是女性，而那些需要主角拯救的少女们自然被扒光了衣服。

续作的内容更加放飞自我，主角“武”在这次的地下城冒险途中有了两个女伴相随。在这款游戏中，王国全景的女性都遭受诅咒变成了怪物，所以需要主角找到魔法书来拯救她们，换句话说，游戏中登场的所有 RPG 式怪物也都换成了女性角色版本。一旦你将它们诅咒中解救出来，它们就会在夜晚来拜访你，并用她们自己的方式来“报答”主角。虽然本作的地下城探险环节和战斗场景都很简单，但游戏的插图立绘却是一级棒的，展示了艺术家如何仅用调色板中的八种颜色就能创造出吸引人的设计。

游戏到《龙骑士 3》迎来了改变，，成为一款更传统的且采用俯视视角的主机风格 RPG。在前作中拯救了全王国女性的主角武，在庆祝宴会良宵一夜后，一觉醒来被人扒去了所有装备，于是为了找回装备并了解自己的过去，主角又踏上了旅程。本作中战斗是从侧面的角度呈现的，并且大多数是自动进行的，以 Q 版形象呈现的将在场景中战斗，不过玩家也可以切换过来直接给他下达命令。这款游戏后来的英文版标题改为《Knights of Xentar》，并给很白痴得重写了原版的所有文本。CD 版甚至还加入了一些极其廉价(甚至滑稽)的对话配音。而这版游戏的零售版本则删去了裸露画面(包装盒上标注分级为 R-13)，但可以通过补丁进行重新加回来。

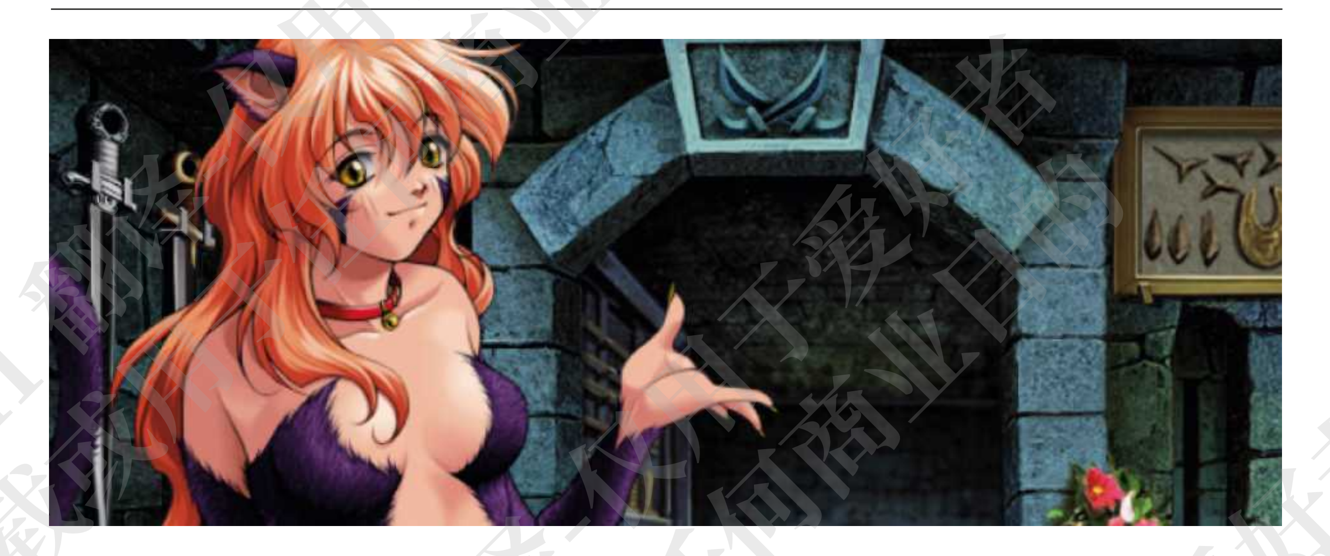


在该系列的第四款游戏中，武不再担任游戏的主角，而来到了下一代人，也就是说玩家将要控制他的后代进行游戏。这一次游戏的玩法类型再次发生了变化，变成了一款类似于《梦幻模拟战》（Langrisser）的SRPG，不过游戏中你仍然可以像《光明力量》（Shining Force）那样在城镇中走动。游戏的美术风格也发生了变化，，不过总体上是朝着更好的方向发展。在经历了三款简单乏味的 RPG 之后，《龙骑士 4》成为了一款非常出色的策略游戏。随后推出的动画 OVA 也被翻译成了英文。

该系列的大多数游戏都在主机平台上发布，尽管这些游戏淡化了(或删除了)性和裸体内容。有些版本还调整了游戏系统，比如初代《龙骑士》的 PCE 移植版中你可以和被解救了的女骑士们一同战斗，而《龙骑士 3》移植版本则转向了更传统的回合制战斗系统。



《龙骑士》系列是这类游戏中为数不多发行了英文版的游戏之一，系列的第三作尽管是以大量的删改为代价，但还是被移植到 **DOS** 并以 **《Knights of Xentar》**作为标题发行。



《光与影的传说》（Words Worth）

开发商: Elf | 发售年份: 1993 | 涉及平台: PC98, X68, FMT, WIN

Elf 社的《龙骑士》系列经历了一些转变，最终演变成一款策略 RPG。与此同时，它的另一款 RPG《光与影的传说》（Words Worth）保留了地下城冒险游戏的根基，不过该作发生在一个不同的世界观中，拥有不同的角色。在本作中，世界被分为两个部落——由生活在地表的人类组成的光之部落（Tribes of Light），以及由生活在地下的人类、半兽人和各种怪物组成的影之部落（Tribe of Shadows）。他们的世界被标题中所谓“文之丰碑”（Words Worth）所分隔。某一天，这块石碑被未知的力量所摧毁，从而引发了部族之间长达几代人的战争。游戏中你将控制影之一族的王子阿斯特拉尔（Astral）前去冒险，磨炼自身的技艺。

最初的 IBM PC版的玩法有些类似于初代《龙骑士》，你只能控制一个角色，并且游戏的回合制战斗设计非常简陋，只有治疗和攻击这类简单的选项。不过本作的故事情节更加复杂，登场了像是坚强的女剑客同时也是主角青梅竹马的莎伦（Sharon），经营道具店的猫女妮娜（Nina），魅魔德尔塔（Delta）以及女巫梅尔（Mew）等各种各样的美少女角色。游戏提供了多种结局并且可以让你和不同的女孩最终走到一起，不过只有到临近结尾时你才能做出选择。游戏叙事分为了两个部分，由于中期的一个小插曲，阿斯特拉尔失去了他的记忆，因此在后面的故事中他必须重新寻回他的使命。

1998 年发布的 Windows 95 重制版是一次彻底的改革。据信，Elf 原本是打算在世嘉土星上重制的初代《龙骑士》重制版，但由于当时世嘉开始推行审查制度，这款 18+ 的游戏自然无缘该平台，因此无奈取消改为重制《光与影的传说》。在该版本中，游戏的地下城改为了全 3D 效果，战斗也变成实时的了，所以它比原版游戏更像是《地牢大师》（Dungeon Master）。



然而，尽管本作改为了动作战斗系统，但它仍然是一款相当简单的游戏，内容也主要侧重于探索和刷任务，偶尔会穿插一些故事情节或性爱场景。原版的角色也在本作中采用了完全不同的画风进行了重新设计，并且相较原版角色的个性有了明显的强化。比如妮娜，原版她看起来过于神似《福星小子》（Urusei Yatsura）里的女主拉姆，都是长着犄角穿着豹纹比基尼，而在本作中她看起来更像是一个有着红色头发和紫色皮毛的猫娘。角色们也不再是老版中那种大眼睛且做作的形象了，而是一种更成熟的画风且更贴合游戏的黑暗幻想风格。游戏的剧情也进行了大改并且加入了一个开场动画以及更多的角色配音。一般来说，这被认为是更好的版本。

很可惜《光与影的传说》并没能接下《龙骑士》的衣钵，因为这款游戏从未被移植到家用电脑之外的平台，内容也从未超越为故事服务的简单 RPG(当然也是为色情内容设计的)。但就成人幻想而言，它的角色设计令人难忘，而且它确实推出一系列成人动画 OVA，并在全球发行。



《光与影的传说》的 Windows 版最大的改进便是修改了游戏的美术，不过游戏中迷宫的 3D 效果即便是在那个年代看起来也廉价的有些可笑

《紧身斗恶龙》（Bodycon Quest I）

开发商: Hacker International | 发售年份: 1987 | 涉及平台: FDS

Hacker International 这家公司的经营历程中曾有过 Super Pig 和 Indies Soft 等诸多挂名，而他们则是一家相当高产的非授权游戏开发商，其中许多游戏本质上是色情游戏。该公司创立之初就是因为任天堂 FC 磁碟机这台其上游戏可以通过磁盘来轻松拷贝和兜售的主机。他们在该平台上最具野心的作品是《紧身斗恶龙：被扒了的娘们儿》（ボディコンクエストⅠ暴かれし娘たち），这款游戏的成分可谓相当复杂——首先是游戏中出场的各种漂亮且机具“诱惑力”的小女孩，而且游戏标题更明目张胆恶搞了《勇者斗恶龙 4：被引导的人们》，此外这款游戏所专注的紧身衣也对应了日本 80 年代的紧身衣热潮（请参考《猫眼三姐妹》）。

故事开始于主角 14 岁那年，为了调查导致当时婴儿出生率为零的原因，他开始了冒险。尽管游戏的画面明显是抄袭了《勇者斗恶龙》，但游戏玩起来，不管是场景中可见的敌人还是角色撞向敌人进行攻击的方式都更像《伊苏》。到了游戏后期你会获得魔法咒语，让你拥有远程攻击手段。游戏的大部分内容都是关于四处游荡和刷任务，不过还算简单。你最终拯救了几位公主，她们非常乐意向你展示她们赤裸身体上不同部位的胎记。



游戏的画面和质感都很廉价，尤其是因为它的大地图使用的是区块切换而不是平滑的滚动的动画效果。然而，他们在游戏包装上下了很大功夫，让它看起来像是一盘 VHS 录像带。这款游戏也分为了两盘磁盘，这可比 FC 磁碟机上大多数官方发行的游戏大得多。不出所料的是，在许多年后它也称为一款昂贵的收藏品。



游戏的质量可能是中等，但《紧身斗恶龙》的包装比大多数官方版本都要好。

《紧身斗恶龙 2》（Bodycon Quest II）

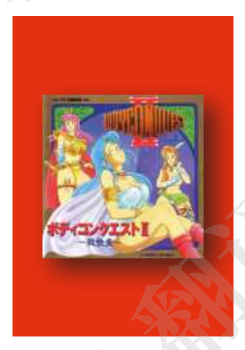
开发商: Hacker International | 发售年份: 1993 | 涉及平台: PCE

在初代游戏之后，Hacker International 紧接着又在 PCE 上推出了续作。一场诅咒席卷了“大蜜瓜”（Dekameron，懂的都懂）国，让全国上下男性普遍阳痿，生育率因此一降再降。咱们命中注定拯救王国的男主角是由处女受孕而生，他 15 岁的那天便要出发前去消灭邪恶的魔法师托帕兹（Topaz）并消除诅咒。

与前作只是恶搞《勇者斗恶龙》不同的是，这款续作是一款更纯粹的类“勇者斗恶龙”游戏。在游戏的随机遭遇战中登场的“敌人”都是一个个可爱的小女孩，并且通常会摆出一些暗示性的姿势。战斗中的“攻击”选项并不叫“攻击”（fight）而是“插入”（Insert），特殊技能也都是“舔”和“搔痒”等动作。看到屏幕上出现的“H”你可能会认为是“生命值”，但那实际上是你的“色情”值。当它用完时，你的英雄就会失去阳刚之气，被送回国王的住所内。

其实这款游戏中真正裸露的画面算不上多，大多数的成人内容只是通过文字进行表述，或是体现在一些恶搞的物品名称和技能上（比如恶搞的现实中真实饮品品牌名称）。但作为一款游戏，它的水平仅略高于初代《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)，而后者距当时已经是七年前的游戏了。虽然在本作中你可以找到三名同伴，但除了刷任务之外，游戏中几乎没有其他内容。视觉效果甚至不是特别好，动画也很不稳定。有些段子是挺有趣的但与游戏其他令人尴尬的过时内容或对生理上的冲击（游戏中有一个同性恋角色会折磨你的队友并让你患上疾病）相比不值得一提。就算不是未经授权，这基本上也是一款业余级的游戏。





许多成人题材 RPG 都只是效仿当时流行的游戏玩法并在其中加入可爱的小女孩代替普通敌人，而本作就是其中之一。

《美少女之剑》（Lady Sword）

开发商: Hacker International | 发售年份: 1992 | 涉及平台: PCE

《美少女之剑》（Lady Sword）是 Hacker International 旗下一款第一人称地下城冒险游戏。就战斗而言，与《巫术》（Wizardry）之类的游戏相比，这款游戏非常精简——战斗是一对一的，没有魔法或特殊技能，没有装备、道具或金币。游戏过程中也不会提供任何的经验值，但从技术上讲，随着你继续战斗，你的属性值上限便会逐渐增长。由于没有基地，也没有任何旅馆，你可以选择在任何地方休息。这一过程中虽然可以让你生命恢复到最大值，但也有可能招来强大怪物的袭击。这款游戏的大部分内容都取决于运气，但你可以在任何地方保存，这在一定程度上减轻了玩家的压力。随着去掉了同类游戏中常见的状态系统，本作的游戏体验主要集中在地下城的冒险上，而这些迷宫则又臭又长。

就成人游戏而言，这款游戏的表现非常温和。每层楼都有一个被俘的少女需要你去营救。当你救出其中一个时，你会看到一个衣着暴露的女人的形象，但就像 Hacker International 恶搞《街头霸王 2》的格斗游戏《站街霸王 2》（Strip Fighter II）一样，这些在奇幻故事背景显得相当突兀的人物形象似乎是从女性杂志中随机提取的图像。



本作中并没有真正意义上的裸露画面。大多数这类游戏(包括该公司的其他游戏)都包含各种脱衣状态的女性敌人，但在本作中，敌人的形象可能来自于任何的老式 RPG。也许最奇怪的是，当你探索地牢时，这些女孩的头会与你交流，但她们的脸在某种程度上或残缺或变异，在腐烂的肉体下露出肌肉或骨头。这比任何事情都令人不安。



《美少女之剑》游戏中给予玩家提示的是一颗非实体的少女头颅，让这款地下城冒险游戏有种“特码罗”（Troma）风格的 Cult 片的感觉。

《高叉幻想》（Hi-Leg Fantasy）

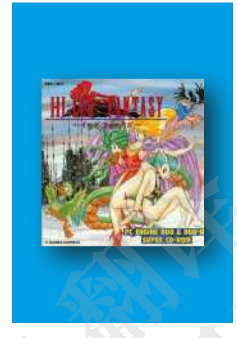
开发商: Hacker International | 发售年份: 1994 | 涉及平台: PCECD

在“借鉴”了《勇者斗恶龙》和《巫术》等游戏后，此时挂名为 Games Express 的 Hacker International 终于对《最终幻想》（Final Fantasy）下了手，推出了他们的 RPG 巨作《高叉幻想》（Hi-Leg Fantasy，标题中的“高叉”不言而喻指代的是那些穿着短裤、比基尼或内衣的长腿美女）。游戏主角是一个生活在类似一个和风王国中的冒险家，他在一次冒险中遇上了海难，流落到一个各种族通婚的地方。在被冲上岸后，他与另外两名战士一起对抗邪恶的女巫，要把爱带回了这片土地。

这款游戏无论是视觉效果还是游戏界面都是百分百的《最终幻想》风，战斗系统也是如此，甚至引入了《FF5》中的职业系统。然而本作中的一切内容都是对前者的一比一恶搞——你在游戏中回复血量不是靠药水，而要往身上擦乳液，游戏的职业也都是脱衣舞男（Gigolo）、肥猪骑士（Obese Knight）和按摩师（Acupressurist）这种，技能有像是学猫叫和“魔法马杀鸡”这类能力，此外游戏中甚至会以性病来命名城镇。地图上你胯下乘坐的也不是陆行鸟，而是货真价实的鸵鸟。虽然你可以控制三个角色，但你一次只能与一个敌人战斗，而战斗中会出现的是一个（各种意义上）比例巨大的女性战士立绘。随着你的攻击，她最终会将全部的衣物脱掉。这类敌人游戏中一共设计了 30 种不同的类型，而立绘质量相当高，毕竟这怎么说也是这款游戏的核心吸引力。



发行商似乎无法破解 PCE CD-ROM 的防复制机制，所以这款游戏发售时附带了游玩所必须的“兼容卡带”（Game Express HuCard）而不是常规的 PCE 主机卡带。因为它没有任何额外的板载内存，它将只在 PCE 双核主机上运行。



作为一款成人题材的“换皮游戏”，《高叉幻想》是其中无论在设计还是职业系统上最有的游戏之一。



《足球小将》（Captain Tsubasa）（系列）

开发商: Tecmo | 发售年份: 1988 | 涉及平台: NES, SFC, MCD

《特库摩美式足球》（Tecmo Bowl）及其续作《特库摩超级碗》（Tecmo Super Bowl）被评为最优秀（尤其是 NES 时代）的美式足球游戏之一。和同样出自该公司之手并且以过场动画而闻名的《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden）系列一样，其卖点便是在比赛过程中插入戏剧性的过场动画。当时的 Tecmo 真的希望自己的游戏像互动电影一样。在对著名足球漫画（动画）《足球小将》系列的改编过程中，它创造了一款几乎完全由这些过场动画呈现的游戏;事实上，与其说它是一款体育游戏，倒不如说是一款 RPG。该系列总共推出了六款游戏，虽说在加入了全新的原创角色和故事之余，这几部游戏的内容大致相同，但仍然值得原著粉丝体验一番。这款游戏的音乐也非常出色，特别是在 FC 上的二代游戏中，游戏的配乐是由《忍者龙剑传》系列的作曲家山岸継司（Keiji Yamagishi）和茂野理香（Mikio Saito）共同打造的，因此音乐整体风格与《忍者龙剑传》非常相似。

球场上，在当前角色控球时，你控制他可以向球门跑去，或者射门，或者传球给另一个球员。当你遇到一个或多个对手时，画面会暂停，抢球过程几乎以一种战斗的形式呈现。你可以试着绕着你的对手运球，或者把球传给另一个球员。结果取决于所有参与者的状态。你还需要注意你的耐力（Guts）属性，它会随着每次行动而下降，并在特殊动作中消耗更多。虽然这些数值是隐性的，但在比赛中采取更多行动的玩家最终会升级他们的属性。

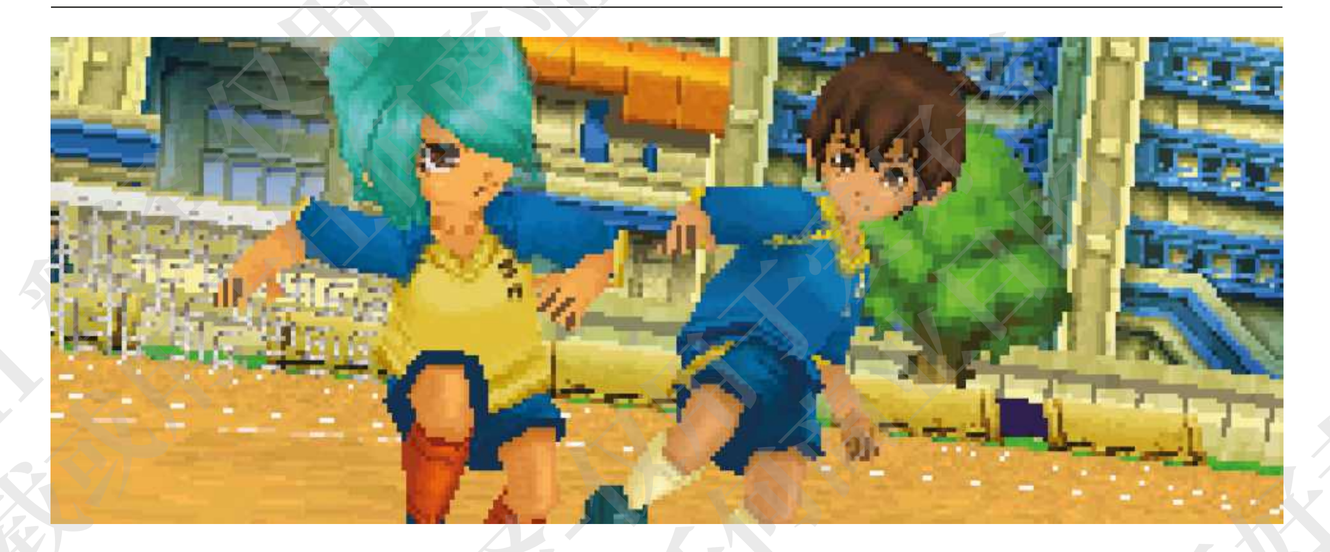
作为系列的开山之作，初代游戏整体上有点粗糙，只有一张球场地图，至少在你试图传球之前，球场上是不会显示球员的。第二款游戏的副标题为《超级前锋》（Super Striker），游戏这次采用了以球员编号在地图上指代球员的形式来解决前作中这一尴尬的问题，让你更好地了解该往哪里跑。后来的大多数游戏也使用了这一系统，包括 SFC 上的第三作《天使之翼 3：皇帝的挑战》（Koutei no Chousen），以及 Mega CD 上一个配有角色配音和过场动画的非数字编号续作。第四款游戏《天使之翼 4：职业足球的劲敌》（Pro no Rival Tachi，同样是 SFC 上的作品）的画面效果更令人印象深刻，但存在一些平衡问题和小 Bug，而第五款也是最后一款带数字编号的游戏《天使之翼 5》将动作改变得更像一款常见的足球游戏（不过也保留了一些 RPG 元素）。





Tecmo 并没进而继续打造常见的体育游戏，而制作了一款改编自著名足球漫画（动画），并且融入了 RPG 要素的游戏。

该系列在 NES 时代曾推出过一款英文本地化的游戏，不过标题叫做《特库摩杯足球游戏》（Tecmo Cup Soccer game，不要与经典的体育游戏《特库摩世界杯足球》混淆）。由于原作在北美地区知名度极低，他们在游戏中压根就没使用《足球小将》这一授权 IP 的所有内容，全部换成了他们原创的角色，男主角大空翼也被换成了金发碧眼的罗宾菲尔德（Robin Field）。Mega CD 版曾被考虑要在欧洲发行光盘合集，但最终被取消了。



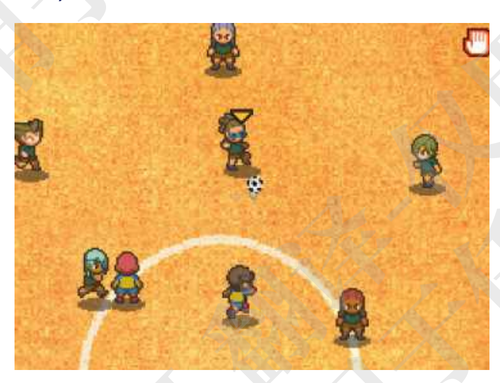
《闪电十一人》（Inazuma Eleven）

开发商: Level-5 | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS, 3DS

虽然《天使之翼》（Captain Tsubasa）这类影视化改编的体育类 RPG 在 SFC 时代后逐渐销声匿迹，但 Level-5 自 2008 年为任天堂 NDS 掌机开发的《闪电十一人》（Inazuma Eleven）系列却延续了足球 RPG 的火炬。虽然《天使之翼》系列更加侧重于赛事对决，但《闪电十一人》提供了更全面的 RPG 体验，玩家将扮演游戏中日本最著名守门员之一的孙子円堂守（Mamoru Endou，英文版叫做 Mark Evans）。他努力不辜负自己家族的血统，对足球有着强烈的热情，但他所在学校的俱乐部状况不佳，所以他试图将其打造成具有竞争力的俱乐部。主角在校园里寻找潜在的队友，如果他能在一场足球比赛中击败他们，他们就会加入球队。在故事模式中你不仅需要与其他球队竞争也可以招募那些被你击败的对手。也就是说，游戏中有着成百上千的潜在队员供你挑选。

在足球比赛中，你可以用触控笔在下方的触摸屏上控制你的球队。当两个角色相遇时，画面会暂停，期间你可以从命令菜单中挑选所要执行的诸如传球、射门、抢断和特殊球技等一系列动作。换句话说到目前为止游戏仍然是《天使之翼》系列的那套玩法模式。不过这款游戏中许多要素实际上更像是传统的 RPG，游戏中每名角色都会被赋予四种元素之一——通常是火、土、风和水——并且存在着相生相克的机制。角色还需要管理自己的 FP(体能点或耐力)和 TP(技能点，用于特殊动作)，而 PP(声望点)则在比赛结束后用于购买各种道具。小型比赛每队4人，而更重要的比赛则是 11 对 11。玩家还可以通过 wi-fi 相互挑战，并相互交换球手。

闪电十一人》在一段时间内获得了巨大的成功，并在 NDS 上推出了四款游戏，以及 3DS





掌机上《推出了续作《闪电十一人 GO》（Inazuma Eleven Go）三部曲系列。后面几代游戏的剧情和设定随着故事的发展变得越来越疯狂，故事背景换成了一个由独裁组织统治，从规则到一切事物都围绕着足球比赛展开的世界中；游戏的主角天马（Tenma）肩任起来反抗的大旗。该系列的后期游戏包含了时间旅行和在外太空星际比赛等元素，此外还有许多衍生游戏，以及改编自游戏剧情的 TV 动画系列。至少在日本，这款该系列火爆了有一段时间，但该系列的知名度就呈现为一种完全不同的处境。系列中大部分作品都被翻译成了英文（或其他语言）并在欧洲发行，但在北美地区只在 2014 年发行过一款 3DS 上的初代游戏移植版。职业足球在美国并不像在全球那么受欢迎，但它仍然在学校里进行。该系列也与同为 Level-5 旗下的另一个游戏系列《妖怪手表》一样，都因为公司对于 IP 的经营不善（译者注：实际上可以说是过度压榨 IP 剩余价值导致玩家审美疲劳），而处于前途未卜的状态。

《闪电十一人》简单但令人上瘾的 RPG 要素和动画风格的夸张演出形成了一个有趣的化学反应。

《世界网球公开赛》（World Court Tennis）

开发商: Namco | 发售年份: 1988 | 涉及平台: TG16

《世界网球公开赛》（World Court Tennis）是TurboGrafx-16 主机上的一款改编自街机游戏《职业网球：世界公开赛》（Pro Tennis: World Court）的网球游戏，而《职业网球：世界公开赛》的灵感则来自于南梦宫（Namco）早前的 FC 游戏《家庭网球》（Family Tennis）。除了常见的单人模式和多人模式外，南梦宫认为在此类玩法中添加类似 RPG 的故事模式会很有趣。因此你能看到一旦你给你的角色命名并设定性别后，网球王国的国王就会抱怨说，一个邪恶的国王正在占领全国的网球场，让他的臣民感到悲伤。你显然是被选中阻止他的英雄，所以你得到了一些现金，开始探索这片土地。

这一模式显然是对《勇者斗恶龙》的戏仿。尽管这款游戏发生在一个中世纪的奇幻世界中，但至少在英文版中，玩家冒险的起点是"芝加哥"（Chicago）。当你赚了钱，你可以购买更好的设备和衣服。当各种各样的人向你挑战网球比赛时，游戏就会进入随机遭遇战……你也可以回绝他们的挑战，取决你身上装备的强度，对方面对谢邀也可能不会放过你。至于游戏网球对战部分，考虑到这仍然是一款 80 年代末的体育游戏，所以游戏相当简单。

南梦宫显然很喜欢这个概念，所以在 TG16 主机上的另一款赛车游戏中《终极赛车》（Final Lap-Twin）中使用了几乎相同的情节，而该作本身是街机游戏《终极冲刺》（Final Lap）的移植版。当然，在本作中你自不必进行网球对决，而是要面临着一场场一对一赛车比赛，并需要花钱升级你的汽车。它还为任天堂和 Camelot 在后来的"马力欧体育"系列中的游戏模式奠定了基础，比如首次出现在 GBC 掌机上的《马力欧高尔夫》（Mario Golf）和 GBA 掌机上的《马力欧网球：力量之旅》（Mario Tennis: Power Tour）中的 RPG 故事模式。





《世界网球公开赛》引入了 **RPG** 模式，这是当今其他体育游戏故事模式的前身。

《天下第一武士》（Keru Naguuru）

开发商: Game Studio | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

《世界网球公开赛》（World Court Tennis）和《终极赛车》（Final Lap Twin）的故事模式是为了给网球和赛车等街机上体育游戏玩法提供了背景支持，但南梦宫在 FC 上的对战格斗游戏《天下第一武士》（Keru Naguuru））在整合动作和 RPG 元素方面做得更好。

在一片类似中国的土地上，你为了成为一名格斗大师而从家乡出发。旅程中的敌手都是随机出现的，这时候画面会切换至横版视角让你和你的对手在其中一决雌雄。一开始角色只掌握一些简单的重击动作，而且只有 10 HP，但随着你击败越来越多的敌人，角色的最大生命值也会跟着提升。你可以在冒险途中找到一些道具用来强化角色自身属性，，或者进行训练来增加角色的跳跃能力。在广阔的大地图上，你可以通过参观寺庙，拜访高僧来学习新的招式。最终你会发现自己依然从一个弱鸡成长为了世界上最强大的战士(至少在游戏世界中是这样)，这时最终 BOSS 会向你发出挑战书。

由于这是一款《街头霸王 2》（Street Fighter II）时代前且玩法更接近于《空手道》（Karate Champ）和《功夫》（Yie-Ar Kung Fu）等早期街机格斗作品的游戏，所以以现在眼光来看其原始的动作设计可能会有点粗糙。游戏的背包系统也很奇怪，因为你一次只能携带一件道具，而金钱也算是一种道具。但这是一个很酷的设定，并且游戏中有许多对于其他游戏的致敬，包括灵感来源自《最终幻想 2》角色阵亡后的墓碑以及来自《勇者斗恶龙》中的同名道具。





《天下第一武士》（**Keru Naguuru**）的设计者是南梦宫的明星制作人远藤雅伸（**Masanobu Endou**），他也是《铁板阵》（**Xevious**）和《德鲁亚加之塔》（**Tower of Druaga**）的缔造者。

《美国之梦》（American Dream）

开发商: C-Dream | 发售年份: 1989 | 涉及平台: FC

博青哥君（Pachio-kun，博青哥是一种类似弹珠台的赌博机）这一拟人化的弹珠形象，同时也是许多模拟博青哥类游戏的吉祥物和明星。在《美国之梦》（American Dream），他开始了更大的冒险，飞往美国(特别是纽约)，通过豪赌发家致富。

游戏中的纽约市以一种 RPG 风格大地图的形式呈现，不过奇怪的是它在本作中绿植覆盖率相当的高，这点与现实中的城市状况相去甚远。大多数情况下，游戏中的地图本质上就是一个分布着各种赌场，然后让玩家操控角色在其中走动的空架子而已。然而有些时候你会在路上遇到随机的遭遇战，通常是路人对你发起骰子游戏的邀请或是一台会说话的老虎机让你拉一下它的拉杆然后等结果。不过这些事件的最终目的还是要让玩家（更有效地）积累原始资金然后去赌场赌博。随着你的奖金增加，你最终可以离开布鲁克林去城市的其他地方直到来到新泽西。

这款游戏的角色扮演元素非常少，因为除了你获得的现金之外没有任何实质性的属性数值唯一的装备是你可以找到并捡起的单一道具（你丢失的护





也有可能因持有武器而被捕）作为一名美国人，这是一款非常吸引人的游戏，因为它呈现了一种极度刻板影响的美国视角，而开发者可能只是通过电影看到了美国。它还(也许是无意中)批判了“美国梦”的概念，认为它可以通过纯粹的运气来实现。照可以让你在游戏开始时访问赌场，手枪可以让你在到达大城市时保护自己免受抢劫犯的伤害，但你

这款赌博游戏中的RPG机制是有限的，但它仍然通过一种简单的方式为原本枯燥的体验增添一些乐趣。

《横滨急速》（Racing Lagoon）

开发商: Square | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

理论上讲 TurboGrafx-16 上的《终极赛车》（Final Lap Twin）是首款赛车题材 RPG,但 Squaresoft 1999 年在 PlayStation 上推出的《横滨急速》（Racing Lagoon，这款游戏自称为“高速驾驶 RPG”） 中扩展了这一理念。在此期间，该公司进行了很多尝试，包括由河津秋敏（Akitoshi Kawazu）开发，后来参与《最终幻想 13》（Final Fantasy XIII）制作的鸟山求（Motomu Toriyama）作为编剧的日版原版。

本作故事很大程度上改编自长篇连载漫画（动画）《头文字 D》（Initial D），游戏主题更倾向于街头赛车，只是在其中穿插了一些 JRPG 要素。游戏中，失去记忆的主人公赤崎正（Sho Akasaki）需要一边在海湾泻湖与各种街头帮派比赛，一边试图恢复自己的记忆。大部分故事都是用一些非常尴尬的、模糊的动画 CGI 角色来讲述的。游戏大多数场景都发生在夜晚，当你开车时，可以从头顶的角度观察周围情况。你可以挑战你遇到的任何一辆车，或者在基本随机遭遇的情况下接受其他汽车的挑战，这时游戏就变成了常见的 3D 街机赛车游戏。你可能需要开一定的圈数，或者只是开一段特定的距离。根据你的表现，你可以升级

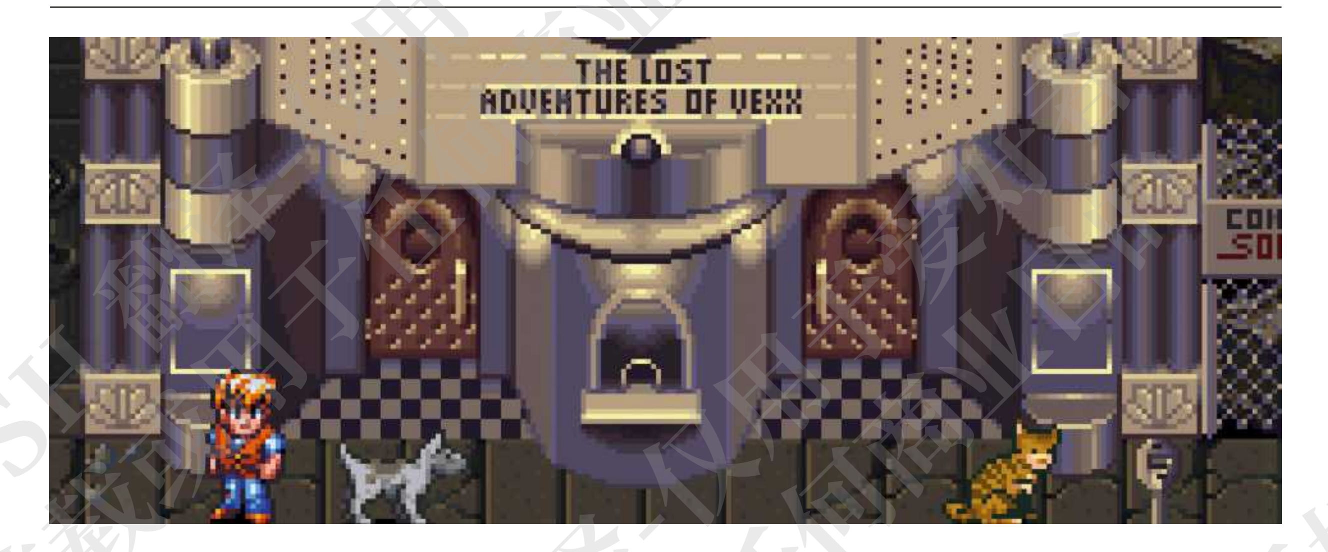




你的引擎、车身和底盘，以及附加各种配件和涂装。

《横滨急速》（Racing Lagoon）确实相当有个性，特别是由松枝贺子（Noriko Matsueda，代表作《圣龙传说》）提供的配乐。但游戏实际驾驶手感却无法与《山脊赛车》（Ridge Racer）和《GT赛车》（Gran Turismo）等更受欢迎的游戏比。赛车的玩法本质意味着游戏内容很快便会陷入重复，尤其赛车的强度往往决定了游戏的爽快度。

Square 在 PlayStation 时代非常具有实验性，创造了像《横滨急速》这样的玩法独特的游戏。这些作品的游戏质量参差不齐，但仍然很吸引人。



《艾薇莫的秘密》（Secret of Evermore）

开发商: Squaresoft | 发售年份: 1995 | 涉及平台: SNES

80 年代末，随着 RPG 热潮在日本站稳脚跟，任天堂试图在北美复制这种成功。一开始，他们在游戏杂志《Nintendo Power》以制作精良的攻略主题专刊的形式介绍了《勇者斗恶龙》（当时美版标题还是《Dragon Warrior》）和《最终幻想》（Final Fantasy），甚至还推出了像《最终幻想：神秘历险》（Final Fantasy: Mystic Quest）等一系列的入门级 RPG。最终他们发现，与其引进一款日本游戏，为什么不专为美国市场打造一款游戏呢？所以就有了《艾薇莫的秘密》（Secret of Evermore）这款唯一由 Squaresoft 北美团队开发的游戏。

故事要从美国某无名小镇上的一名少年跟随他的狗进入一座神秘豪宅开始说起，在那里他发现了一间神秘的地下室，但意外传送到了一个被称作“永恒之境”的平行世界中。游戏中，主角将要探索这个世界的四个主要区域，每个区域都对应了地球历史上的一个时期，分别是充满了经典的恐龙和穴居人的史前世界（Prehistoria）；以古希腊、古罗马和古埃及等古代文明地区为原型的安迪瓜（Antiqua）；以中世纪的英格兰为现实原型，且有飞龙在其上生存的歌西卡（Gothica）；以及设立在空间站中的科幻背景区域“观察站”（Omnitopia）。

正如我们所期待的那样，这款游戏将自己定位为《圣剑传说》（Secret of Mana）的续作。无论是环形菜单还是基于走位和动作的战斗系统，二者的玩法几乎如出一辙。你甚至也能从设计师绘制的角色像素立绘中感受出强烈的动漫风格。主角团只有两名角色——男主和他的狗——不过小狗会随着所处区域的时代变化成对应的形态，比如在史前时代是狼人，在新能源时代是烤面包机机器人。游戏为主角提供了剑、矛和斧头三种过于眼熟的武器类型，但游戏也设计了像火箭发射器这类独特的武器。魔法系统也有所不同，并没有 MP 供魔法消耗，而改为了以消耗道具为代价的炼金术配方系统。





虽然《艾薇莫的秘密》并不真正属于《圣剑传说》系列，但是该作仍然具有其独特的动作 **RPG** 风格。

游戏设定扎实，剧本也很优秀——虽然这个男孩是以玩家的名字命名的，但他有自己的个性，包括对低级 B 级电影的喜爱，经常在适当的场合对话中引用电影的台词。游戏的视觉效果也非常出色，尽管比起《圣剑传说》系列亮眼的柔和配色，本作大部分场景使用的更暗的色调。同样地，Jeremy Soule（后来以为《上古卷轴》配乐而闻名）为本作提供的配乐非常出色，而且它比一般的 Square RPG 游戏更具氛围感。

《艾薇莫的秘密》在很长一段时间中都被认为是《圣剑传说 3》（Seiken Densetsu 3）的平替，但最终发现并非如此。自从意识到这一点后，观众们开始接受《艾薇莫的秘密》——虽然尚不及 SNES 上的《圣剑传说》系列，但它独特的个性使它与那个时代的大多数其他游戏区别开来。这也是一款专门为北美和欧洲市场开发的西方独占游戏，并且该作从未在日本本土发行。



《源毒》（Anachronox）

开发商: Ion Storm | 发售年份: 2001 | 涉及平台: WIN

作为 id Software 创始人之一的 Tom Hall 曾参与开发过《指挥官基恩》（Commander Keen）、《重返德军总部 3D》（Wolfenstein 3D）和《毁灭战士》（Doom））等游戏。他也非常非常喜欢《超时空之轮》（Chrono Trigger）。当他离职并与人共同创建 Ion Storm 时，他第一时间推出的便是《源毒》（Anachronox）这样一款 PC 平台上受日本游戏启发的西方 RPG。

乍一看，《源毒》与 Ion Storm 的另一款知名游戏《杀出重围》(Deus Ex)并没有太大区别。这是一款科幻游戏，主角是一位名叫西尔韦斯特“希尔博特斯”布切利（Sylvester “Sly Boots” Bucelli）的落魄侦探，游戏一上来背了一身债的他为了尝试还清债务，但他很快便被卷入了一个涉及到上古外星神秘科技“谜因质技术”（Mysterium Technology，简称“MysTech)”）与可能会毁灭全宇宙的的重大阴谋中。虽然它可能会给人一种严肃的科幻游戏的印象，但实际上它是一款处处透露着诙谐氛围的游戏，与其说是“道格拉斯・亚当斯(Douglas Adams)”，倒不如说更像是“阿瑟・C・克拉克（Arthur C. Clarke）”的作品（游戏开场便是主角被一个暴徒丢出窗外的一幕）。至少主角身边还有一个还有他的秘书(严格来说已经死了)，游戏中秘书的意识被存放在一个类似平板电脑的电子设备中，而他除了是本作的向导外也是玩家的光标。除此之外，游戏中还会有许多其他角色加入到主角小队，像是格鲁姆波斯・玛特韦斯特（Grumpos Matavastros）基本上就是一个讨人厌的太空矮人；德谟克利特（Democratus），它本质是一个身上住满了微型生命体的迷你行星，它的一切行动必须要上面的小人投票一致通过才行；以及失业的酗酒超级英雄帕寇・艾斯特拉（Paco Estrella，又名El Puño）。NPC的对话通常也很有趣，比起日本厂商 Working Designs 旗下游戏那种搞笑对话，本作的胡闹气质更符合世界观。

讽刺的是，受到 JRPG 影响的那部分内容反倒是《源毒》这款游戏中口碑最差的部分。但触发





《源毒》可能看起来不像日本 **RPG**，但它的战斗机制确实受到了日本 **RPG**的启发。

战斗时，游戏就会切换到另一个画面，战斗将使用类《最终幻想》的 ATB 战斗系统进行。这里没有魔法，只有 NRG 系统（Neutron-Radiated Glodents，中子辐射手套），以消耗特定道具作为代价来释放“MysTech”技能，也可以为你的护盾补充能源。MysTech 的能力可以通过使用一种彩色的虫子来定制。从机制上来说还不错，但游戏节奏也非常非常慢（游戏发行后推出的第一版补丁就是为游戏添加战斗快进功能），可要说没有它，战斗就会非常乏味。但至少游戏中没有太多这样的内容——没有任何随机遭遇战，自然也不乏刻意地去刷任务。

《源毒》这款游戏使用的是修改之后的《雷神之锤 2》（Quake II）同款引擎“id Tech 2”，但与同年发行的《最终幻想 10》（Final Fantasy X）相比，《源毒》各方面无疑都显得过时。这在基本角色模型中尤为明显。另一方面，3D 环境提供了更多探索元素，不过有游戏中有些区域太过广阔，并且缺少相关地图进行引导。尽管有很多失误，但归功于其本身的幽默感，《源毒》仍然是一款经典之作。不幸的是，这款游戏是作为一个更大的系列的一部分而被计划的，但却从未成功，所以很多伏笔最终只能不了了之。



《宇宙女英雄》（Cosmic Star Heroine）

开发商: Zeboyd Games | 发售年份: 2017 | 涉及平台: PS4, PSV, NSW, WIN

Zeboyd Games 是一家非常了解 JRPG 的独立工作室。他们的前两款 RPG《死亡气息 7》（Breath of Death VII）和《克苏鲁拯救世界》（Cthulhu Saves the World）不仅是对《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）的幽默致敬，而且还以有趣的方式解构了传统的战斗系统。这一成功促使他们转而埋头开发另一款 16 位时代《最终幻想》风格的游戏《彭尼街道冒险：暗黑雨崖》（Penny Arcade: on the Rain-Slick Precipice of Darkness）第三章和第四章。但他们最具野心的作品莫过于《宇宙女英雄》（Cosmic Star Heroine），这款游戏将自己与其他致敬 SNES 时代 JRPG 的独立游戏中脱颖而出。

这款游戏是基于女性主角的想法而诞生的，但却没有像 Compile Heart 或 Idea Factory 等公司出品的游戏有那样明显的性暗示。女主角阿尔莎蕾莎利（Alyssa L'salle）是和平与情报局（一个反恐小组）的特工。她和她的小队成员得知他们的上司不怀好意，所以他们便掉转了枪头发起了反叛意图将阴谋扼杀在摇篮中，这款游戏的灵感来源显而易见——游戏整体架构上借鉴了《梦幻之星》（Phantasy Star），不仅主角是一位女性，游戏中还提供了三个不同的星球供玩家探索。其中一颗星球的故事发生在一座人口密集的赛博朋克都市中，此外还有仿照了狂野西部风格的区域以及一颗遍布各种植物的丛林星球。游戏的像素美术风格显然致敬了《超时空之轮》（Chrono Trigger），就连玩家同伴在主角阿尔莎身后行动的方式也是如出一辙，不过本作背景美术则更加细致，甚至比 32 位机时代的很多 2D 游戏还要精致。游戏中偶尔会出现一些过场动画，例如介绍角色。就像那个时代的 CD-ROM 游戏一样，角色也没有配音。不过由 HyperDuck SoundWorks(代表作《尘埃：幸福的轨迹》)制作的配乐并没有同样采用复古风格，但总体来说都很出色。

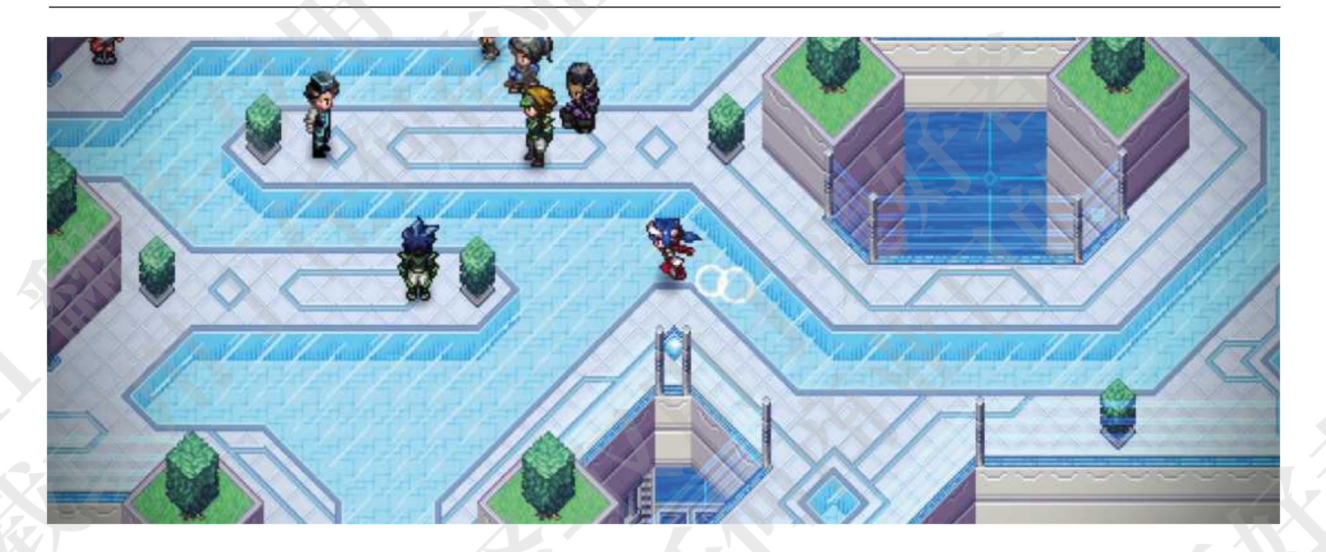


Zeboyd 还试图通过将每场遭遇战都与故事绑定，而不是随机的方式来消除与 JRPG 相关的乏味感。游戏中没有MP，虽然大多数角色都有可以随心所欲使用的攻击能力，但其他技能在使用后会被禁用，不过如果你花一个回合进行防御，这些技能都可以恢复。每个战士，无论是朋友还是敌人，都有一个会随着战斗的进行而增加的气槽，并可以以此增加他们的伤害，外加解锁强大的爆发技能。如果你的 HP 耗尽，而你的 Style 值足够高，你还可以多活一个回合，这样你就可以在倒下之前治愈自己或进行最后一击。它巧妙设计和持续不断的吸引力，甚至不考虑其优秀的美学，这部分堪称这款游戏中最好的部分。

但到了叙事部分却拉了胯。首先可以确定的是这款游戏也借鉴了《超时空之轮》的叙事方式，即通过一系列的事件轰炸推动玩家前进，所以游戏在故事上没有任何停歇的余地，但怎奈何本作的流程很短，大约只有 10 到 15 个小时。然而游戏中主要登场角色却有 11 人，所以没有任何真正的时间来发展他们，几乎没有任何的人物弧光。游戏的文本也能看出是在尽量向 Square 风格看起，在插科打诨和戏剧性中反复横跳，但本作从未成功地把握住基调。尽管如此，游戏的低门槛使它非常平易近人，并允许他们可以把更多的精力分配到优秀的战斗系统中。



这款独立 RPG 的视觉效果和配乐都非常出色，但真正的亮点是它的战斗系统，它让每次遭遇战都感觉像是一个独特的谜题。



《远星物语》（CrossCode）

开发商: Radical Fish Games | 发售年份: 2018 | 涉及平台: WIN, PS4, NSW

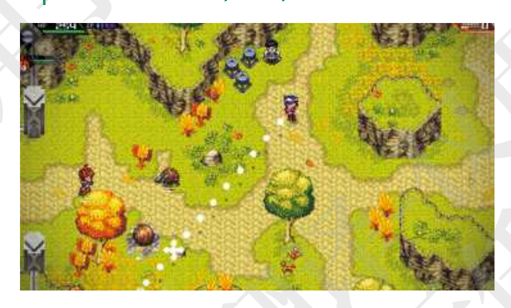
由于《RPGMaker》等游戏工具的诞生，传统 JRPG 风在近些年的独立游戏领域中愈发常见，但 ARPG 这类的下属玩法却并不多见。Analgesic Productions 出品的《阵痛》（Anodyne）和 Cornfox & Bros' 的《海之号角》（Oceanhorn）都是典型的致敬《塞尔达传说》系列的游戏。而 Heart Machine 的《光明旅者》（Hyper Light Drifter）则像是 2D 版"魂类"游戏的范畴。除此之外还有一类那就是德国工作室 Radical Fish Games 开发的《远星物语》（CrossCode）。

《远星物语》是一款效仿了 16 位机时代 SFC 风格的ARPG，但它仍然是自己的东西。玩家说操控的女主蕾拉（Lea）是 MMORPG《远星世界》（CrossWorlds）中的一名玩家，然而她某次醒来后却发现自己失去了记忆；所以她只能通过加入其他友好玩家的冒险，直至找回自己从前的记忆。就像已经不知道被多少 RPG 用烂了的沉默主角一样，蕾拉实际上不能说话，至少在一开始，只能通过手势进行交流。最终，她学会了一个单词一个单词的崩，来帮助他进一步与周围的人沟通。

2D 日式 ARPG 大多数在 32 位机时代就已经销声匿迹，所以《远星物语》用现代技术来重现这这一风格。游戏体量自然比任何 32 位机游戏都要大得多，其中充满了广阔的大地图，巨大的地下城，大量的怪物，海量的支线任务以及交易系统。游戏的战斗系统给人一种强烈的既视感，强调需要观察敌人的行动模式，躲避和阻止他们的反击。如果你离开战斗的时间足够长，你会自动恢复生命值，尽管你战斗的时间越长，你的战斗等级就越高，战利品也越多。除了近战攻击，你可以用手柄的右摇杆控制可以反弹的远程武器。至于地下城中的海量谜题自不必多说。升级后，你还可以使用电路板自定义角色的各种属性状态。冒险途中你也会遇到其他几个队友，他们会自动与你并肩作战。

游戏在画面上力图还原 SNES 时代风格，但由于游戏运行在更高的分辨率下，视野更加缩小，这允许更快的移动而不会产生幽闭恐惧症。游戏中的角色非常迷人，与大多数其他rpg中的角色有很大的不同，因为他们基本上只是一群玩 MMO 的普通人而已。虽有 Falcom 或 SNES 上许多经典作品珠玉在前，但本作的配乐也相当出色与大多数 3D《塞尔达传说》游戏一样，这款游戏没有跳跃键，但如果你从平台边缘跑出去，你就会自动跳跃。然而，地形的高度有时很难判定和触发跳跃。

《远星物语》几乎是一款非常全面的游戏——战斗非常出色，移动感觉很棒，游戏世界充满探索乐趣，谜题设计非常出色，角色和对话都很有趣，虽然故事并不令人兴奋，但仍有足够的内容让它保持吸引力。它不仅抓住了 90 年代这类游戏的所有亮点，而且几乎超越了所有同类游戏。





《远星物语》是一款向 16 位时代 ARPG 致敬的游戏，但它更现代，感觉就像 2D 版的现代《伊苏》游戏。

Prepared exclusively for John Hozen / led2hozen@gmail.com

《暗影疯狂》（Shadow Madness）

开发商: Big Rain | 发售年份: 1999 | 涉及平台: PS1

《暗影疯狂》（Shadow Madness）是美国发行商在《最终幻想 7》（Final Fantasy VII）热潮中对于主流 JRPG 玩法的一次尝试。该作的开发团队由 Square USA 的前成员组成，这些人在公司搬迁到新地点后离开了公司。Ted Woolsey 因曾负责《超时空之轮》（Chrono Trigger）、《最终幻想 6》和《超级马力欧 RPG》（Super Mario RPG）等游戏的英文本地化工作而被人所熟知，由于他并不想要离开曾经的办公地点，所以租下了 Square USA 的前办公间并购买了相应的配套资产，于是开发商 Big Rain 变因此诞生。

《暗影疯狂》讲述的是一场席卷全球的瘟疫彻底毁灭了主角斯廷格（Stinger）的家乡。这款游戏的画面还是玩法都非常像低预算版的《最终幻想 7》，但确实有一些独特的设计。在游戏的实时战斗中，战斗是回合制的，在大地图上当你听到怪物的声音时，可以同时按 L2 和 R2 键来避免触发战斗。游戏中设计了一些不错的迷你游戏，并且 Paul Reed（代表作《艾薇莫的秘密》和《密特罗德 Prime》） 为本作编写了一个独特而充实的故事，并且游戏中附带了资料馆辅助叙事，其内容之多可以写成几本小说。这款游戏非常简单，不过角色最



高等级限定在 15 级这点有点莫名其妙，因为到游戏中期就已经可以达到了。

Ted Woolsey 后来将公司转手卖给了 Crave，合并为了 Craveyard，这件事也为该公司的彻底失败奠定了伏笔。《暗影疯狂》也将是他们唯一的游戏。由于无法利用《最终幻想 7》所创造的市场，《暗影疯狂》在发行后所获反响平平，销量也不尽如人意。



《暗影疯狂》是由一些前 **Square USA** 员工开发的，但显然他们没能复制他们老东家的成功。

《创世传说：塞普特拉战记》（Septerra Core）

开发商: Valkyrie Studios | 发售年份: 1999 | 涉及平台: WIN, MAC

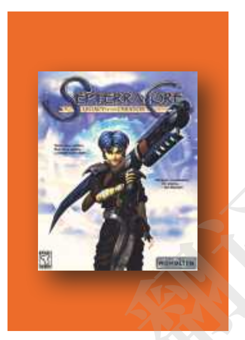
《创世传说：塞普特拉战记》（Septerra Core）并不是一款 JRPG，但它确实非常想成为 JRPG。这款游戏开发者们是一群《最终幻想》系列的忠实粉丝，所以他们想要打造一款自己的《最终幻想 7》，因此这款游戏中到处都可以看到那个时代 Square 家游戏的影子，像是魔改的 ATB 系统，有许多角色的玩家小队，科幻与奇幻混合美术风格，温和的资本批判主题和对于保护自然的强调，等等。甚至就像游戏画面也明显受到了 Square 的 FMV 作品的启发，进行了一系列略显尴尬的效仿。

缺点它也是一个也没落下，像是因无法跳过活力的战斗演出而显得拖沓的战斗系统，在线性剧情中进进出出的非固定队友，以及游戏开场不久的一些难度峰值会让玩家总是觉得自己现有等级不够。这些问题在本作中只会更严重，因为新设计的战斗系统让人很累。尽管游戏中有一些很酷的小元素，比如两对团队成员可能会因为相互憎恨而互相攻击，直到你完成他们的角色任务，但玩到最后并不是很有趣。

尽管如此，《创世传说：塞普特拉战记》还是



有其独特的魅力，从俗丽但令人难忘的美术风格，到描写得非常有趣的角色阵容以及全程配音。与《最终幻想》不同的是，本作可爱的女主玛雅（Maya）作为团队中的理性代表，强烈地推动帮助人们和反对不公正。游戏故事舞台设定在一个拥有七层空间且自上而下形成统治关系的星球，每一层都围绕着一个共同的核心旋转，这个设定真的非常酷。总的来说，虽有遗憾但值得赞赏。



与《源毒》不同的是，《创世传说：塞普特拉战记》借鉴了当时 **JRPG** 的 **CG** 动画风格。

《魔幻战士》（Sudeki）

开发商: Climax Solent | 发售年份: 2004 | 涉及平台: XB, WIN

《魔幻战士》（Sudeki）是由英国公司 Climax Solent （与开发过《魔境秘宝》（Landstalker）和《黑暗救世主》（Dark Savior）的日本团队 Climax Entertainment 无关）开发的一款试图还原 JRPG 风格的 ARPG。游戏中有四个角色可以切换，每个角色都有不同的解谜技能，玩家操作期间，其他角色由 CPU 控制——战士塔尔（Tal）可以推拉砖块；公主爱丽丝（Ailish）可以施放驱散魔法；野兽战士布奇（Buki）可以攀爬岩壁；科学家埃尔克（Elco）可以飞行。作为近战单位的塔尔和布奇可以在你根据屏幕上的按键提示执行连击；当控制魔术师爱丽丝和埃尔克时，视角切换到第一人称，这让一切都感觉很新鲜。

尽管如此，但游戏却没有真正充分利用这些设定。游戏的视觉效果丰富多彩，角色设计更是风格炸裂，角色有着色彩鲜艳多的头发，女性穿着比基尼盔甲。开发团队显然意识到许多 JRPG 中女性角色吸引力的重要性，因此在本作中他们试图加强女性身上的性感元素，但以这款游戏的建模水平，甭说是海报女郎了，增加的只有恐怖谷效应。游戏故事也是乏善可陈，无论是剧本还是配音都没有让角色变得有趣，配乐也没有什么吸引人的地方。不顾他们还在游戏中加入了一些突兀的血腥元素，这在西方游戏中很常见，但在日式游戏中只会显得格格不入。对于一款 RPG 游戏来说，这款游戏流程有点短（大约 20个小时左右），并且故事许多伏笔和事件最终都未能解决，只能等待续作的出现。



这些元素显然在西方 RPG 玩家中并不讨喜，但游戏又完全缺少日本 RPG 玩家所追求的元素。到最后，沦为一个虽有趣其余没能让任何人满意的实验之作。游戏最初的定位是 Xbox 独占游戏，但最后选择了 PC 市场。



Xbox 上的美版《魔幻战士》甚至男性杂志《花花公子》（Maxim）都对其发表了评论，足以见得这款主机游戏的目标受众。

《太阳码头和伟大的建筑家》（Pier Solar and the Great Architects）

开发商: WaterMelon | 发售年份: 2010 | 涉及平台: GEN, WIN, PS3, PS4

《太阳码头和伟大的建筑家》（Pier Solar and the Great Architects）最早是一款 2004 年发表于世嘉粉丝网站 Eidolon’s Inn 上的一款自制游戏，这款游戏最终于 2010 年作为世嘉 MD 游戏正式发行，并在发行商 WaterMelon 的帮助下同时发行了附有增强音乐的 SEGA CD 版。2012 年在 Kickstarter 上成功众筹后又发行了全平台版，不仅画面全方位地升级了而且还加入了许多全新的支线任务。

《太阳码头和伟大的建筑家》的主角霍斯顿（Hoston）、阿丽娜（Alina）和埃德索（Edessot）好友三人起初只是为了拯救霍斯顿病重的父亲前去寻找某种神奇的草药，但后来却被卷入到一场酝酿已久的阴谋中。在游戏随机遇敌的战斗中，我方一次可以同时上场五名角色。《太阳码头》中还引入了“集中系统”——角色在战斗中可以放弃攻击，选择集中获得一点能量点。这些点数既可以转移给其他队友，也可以用来释放特殊的法术或技能。

《太阳码头》被开发团队称为“给过去时代富有想象力的 16 位机 RPG 的情书”，按照这一描述该作确实有《露娜：银河之星》（Lunar: The Silver Star）等游戏的影子。不幸的是，这款游戏也继承了那个时代的玩法问题。例如，关于如何推进乏味而简单的故事情节的指导很少，玩家经常需要刷任务才能顺利推进流程。不过《太阳码头》精心制作的配乐、独特的像素图像和精心编写的角色确实在一定程度上掩盖了这些问题。但最终，放眼整个 RPG 界，《太阳码头》不过是一款平庸的游戏。





作为一款经过长期开发的自制游戏，《太阳码头》是一款向 16 位经典之作致敬的游戏，尽管还没有达到它们的水平。

《巴克利，闭嘴灌篮：外传》（Barkley, Shut Up and Jam: Gaiden）

开发商: Tales of Game’s Studios | 发售年份: 2008 | 涉及平台: WIN, MAC

这是一个发生在 2025 年的“后网络时代启示录”故事。此时，打篮球成为一种非法行为，多亏了前 NBA 球星查尔斯·巴克利（Charles Barkley）表演了一个牛逼的扣篮技“混沌大灌篮”（Chaos Dunk）几乎消灭了现场观看的所有人。然而因为发生了另一场毁灭了曼哈顿大块土地的“混沌大灌篮”，所以隐退已久巴利克决定复出追捕可能是幕后凶手的恐怖组织“血之摩西”（BLOODMOSES）。在这条路上，你会遇到其他篮球明星，比如拉里·伯德（Larry Bird）、迈克尔·乔丹（Michael Jordan）、勒布朗·詹姆斯（LeBron James）的后代和变成了生化电子人的文斯·卡特（Vince Carter）。此外电影《太空大灌篮》（Space Jam）认为是游戏所处宇宙中的影史经典。

这款游戏中种种天马行空的恶搞设计可谓运用的恰到好处。它是由那些不仅喜欢 JRPG，而且关注到这些游戏本身的荒谬点的人创造的。尽管故事中经常有荒诞的阴谋，但它还是被当成了纯粹的剧情向游戏。游戏的保存功能甚至直接是一个关于日本游戏优于西方游戏 RPG 论坛。然而，这不仅仅是一款拙劣恶搞游戏，其战斗系统确实做得很好。虽然这款游戏的呈现方式与《最终幻想》类似，但它也包含了许多能让人想起《纸片马力欧》（Paper Mario）等游戏的节奏攻击和其他元素。



这也是一款免费游戏，其大部分游戏内容都来源于互联网上已有的资源——贴图素材取自其他几款电子游戏，一些配乐和音效也是如此（BOSS 战主题曲直接用的是《蓝龙》中的经典曲目《永恒》），甚至连标题给自己的定都是 16 位机时代的篮球游戏《闭嘴灌篮》（Shut Up and Jam）的衍生游戏。

团队的部分成员后来曾尝试制作续作《巴利克 2》（**Barkley 2**，这游戏最出名的其实是其长到夸张的原定标题），虽然这款游戏在 **2012** 年便获得了 **Kickstarted** 的支持，但却在开发过程中陷入了困境，最后不了了之。

《黑色咒印：放逐的刀刃》（Black Sigil: Blade of the Exiled）

开发商: Studio Archcraft | 发售年份: 2009 | 涉及平台: DS

《黑色咒印：放逐的刀刃》（Black Sigil: Blade of the Exiled）的故事发生在贝尔·莱诺拉（Bel Lenora）大陆上，在那里每个人都可以使用魔法……除了主角凯鲁（Kairu）。虽然他是一名强大的剑客，但他被怀疑并被嘲笑为是不是遭受了诅咒，这最终导致了他的流放。在妹妹奥罗拉（Aurora）的支持下，他开始了冒险之旅。

这款游戏最初名为《流放计划》（Project Exile），是一个名为 Studio Archcraft 的加拿大小团队的作品，他们非常想制作一款类似于他们在 SNES 上玩过的 RPG 游戏。当它在 2006 年作为 Game Boy Advance 掌机游戏首次亮相时，由于其像素风格的视觉效果（这显然是在模仿 16 位机时期的 Square 游戏）它获得了相当多的宣传。当它被移植到 NDS 上时，一切都归于沉寂，并最终在 2009 年发行。

这款游戏的像素美术效果确实不错——与当时日本开发者推出的那些有着突兀的 3D 效果的 RPG 相比，这倒是一种有趣的反衬——但它在风格和动画上都与《超时空之轮》（Chrono Trigger）非常接近，感觉更像是剽窃而不是致敬。游戏的战斗系统基本上也是照搬的《超时空之轮》，不过更像是《露娜》系列那种加入了角色位移和站位的设定。所以如果敌人距离角色过远，近战向的角色可能需要使用一个回合才能接近他们。但即使是在最快的速度下，战斗的节奏也很慢，而且存在着不小的问题。更糟糕的是本作灾难性的随机遇敌率，它会不断地将你拖入乏味的战斗中，而这只会给你最微小的奖励。考虑到这款游戏的开发时间，它的平衡性之差几乎令人震惊。故事也很俗套刻板，虽然文本偶尔会有亮点，但完全不值得你去忍受其剩下的缺点。





《黑色咒印：放逐的刀刃》是另一款由 JRPG 资深粉丝打造的作品，虽然卖相不错，但存在一些设计问题和编程漏洞。

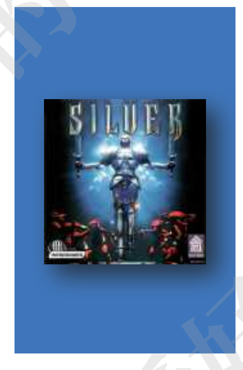
《银色幻想》（Silver）

开发商: Spiral House | 发售年份: 1999 | 涉及平台: WIN, MAC, DC

由英国 Spiral House 开发的《银色幻想》（Silver）的故事舞台发生在贾拉（Jarrah）岛上。游戏最初聚焦于一个名叫大卫（David）的年轻人，他与祖父和妻子詹妮弗（Jennifer）在岛上过着平静的生活。当詹妮弗被在此地施行暴政统治的西尔弗（Jennifer）之子富格（Fuge）绑架时，他们的生活陷入了混乱。于是为了拯救妻子，大卫踏上了穿越这片土地的冒险之旅。

《银色幻想》（Silver）最初登陆于 Windows 平台，游戏中 2D 预渲染的背景加 3D 建模角的表现形式显然借鉴《最终幻想 7》等游戏的视觉风格。虽说由于模型精度并且镜头通常拉得非常远，导致看不清角色长相，但在本作的角色设计实际上更接近西方 RPG。游戏完全基于动作设计的战斗系统也要不同于任何的 JRPG；你可以使用鼠标(在电脑版本中)指向并点击，或者使用控制器(在 Dreamcast 版本中)移动和攻击。游戏中有多个角色可供选择，但你只能操控其中一位，而其他角色则由 AI 引导。游戏的剧情套路属于标准的 JRPG 范式，也就是说，本作的主线剧情核心是寻找 8 种不同元素的宝珠。另一方面，主角大卫已经到了为人夫的年纪，这使得它与 JRPG 中常见的青少年主角有所不同，而且游戏中全程采用配音演出，这在当时是不寻常的。





由于混搭的风格，《银色幻想》的故事和世界观设定对 JRPG 粉丝来说不够有趣，而游戏又缺乏 WRPG 粉丝所期望的深度。但它凭借着轻松且低门槛的游戏体验成功吸引到了同时不喜欢前两种游戏类型的玩家。

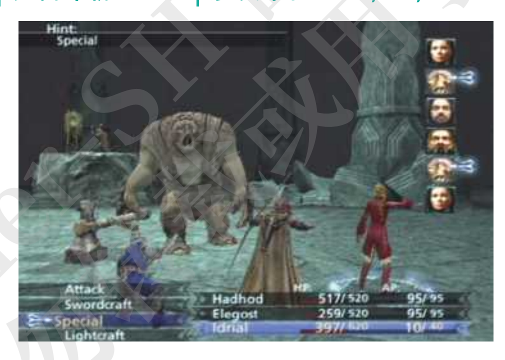
《银色幻想》诞生的那个时间点，一些西方 RPG 开发者正试图简化他们的游戏，以吸引更广泛的用户，其中有《暗黑破坏神》这类的游戏。

《指环王：第三纪元》（Lord of the Rings: The Third Age）

开发商: Electronic Arts Redwood Shores | 发售年份: 2004 | 涉及平台: PS2, XB, GC

除了两款动作游戏，Electronic Arts（简称“EA”）决定进一步榨干 Peter Jackson 电影版《指环王》的版权，并于 2002 年年中开始制作一款 RPG。开发工作由 EA Redwood Shores 负责。考虑到这一背景，2004 年晚些时候登陆了 PS2、Xbox 和 NGC 的《指环王：第三纪元》（Lord of the Rings: The Third Age）就像是在《最终幻想 10》（Final Fantasy X）粉刷了一层色彩鲜艳的《指环王》皮。

这款游戏涵盖了这三部电影中的主要事件，但由于原著版权当时归 Vivendi 所有游戏中不被允许使用任何原著中的背景材料。玩家所控制的小队并没有阿拉贡或甘道夫，而一些只在电影中的次要角色，甚至有些仅仅只是打了个照面，不过现在玩家终于知道了他们的姓名，而游戏中他们所经历的是一场平行于电影主角团的冒险。遗憾的是，这些角色在游戏中并不是很吸引人。玩这款游戏的感觉就像是在经历一场与主角团一样的冒险，不过你是替身。游戏每章流程都是靠任务推进，不过更简单直接，战斗系统也几乎是复制了《最终幻想 10》中的行动序列回合制战斗系统（CTB）。在一个良好的开局后，游戏的吸引力在后续内容中逐渐疲软，许多章节的内容只是由一个接一个的战斗。在佩伦诺战场上的战斗结束后，队伍被迅速带到索伦魔塔所在的区域，而在巴拉多等待玩家的正是……猛怼索伦魔眼？我可去他的吧。后来在 GBA 上也有一款同样由 Griptonite 制作的同名游戏；这一次他们并没有对《最终幻想》下手，而是直接照搬的《火焰纹章》（Fire Emblem）同款的战略玩法系统。





这款游戏你基本上可以理解为一款由西方工作室开发的披着《指环王》外衣的《最终幻想》。

《索尼克历代记 来自暗次元的侵略者》（Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood）

开发商: BioWare | 发售年份: 2008 | 涉及平台: DS

许多西方大公司的游戏都是从日本 RPG 中获得灵感的，尤其是在战斗系统方面。分别由Obsidian 和育碧合作开发的，改编自动画《南方公园》（South Park）的 RPG《南方公园：真理之杖》（The Stick of Truth）和《完整破碎》（The Fractured）的回合制战斗系统更接近于《最终幻想》（Final Fantasy），而不是《博德之门》（Baldur’s Gate）。育碧的《光之子》(Child of Light)是一款横向卷轴 RPG 游戏，其拥有华丽的视觉效果和令人难忘的配乐，它的战斗系统与《格兰迪亚》（Grandia）类似，每个角色都有不同的速度值来决定他们什么时候行动，如果时机合适，甚至可以打断并拖延对方的行动。

但其中出身最有趣的莫过于《索尼克历代记 来自暗次元的侵略者》（Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood）。这是一款由曾开发过《博德之门》等著名西方 RPG，并且在此前凭借着《质量效应》（Mass Effect）再次闻名遐迩的 BioWare 开发的一款日本游戏。整个游戏都是通过触控笔进行控制，玩家可以在游戏中四处奔跑，收集圆环，与敌人发生冲突。战斗系统是回合制的，你需要在发动特殊攻击时使用触摸笔做出相应动作；敌人有时会在战斗中逃跑，所以你也需要进行追击。每场



战斗中只能上场三名角色，而游戏的角色阵容几乎包括索尼克在《索尼克大冒险》中登场的大多数朋友，像是艾米（Amy）、暗影（Shadow）和罗姬（Rouge）。

本作的故事和文本自然并没有正传中那么敷衍，不过对于任何的《索尼克》铁杆粉丝来说并不是那么吸引人。游戏也远不及《马力欧 RPG》系列，更是比不上在关卡设计上更胜一筹的《纸片马力欧》（Paper Mario）系列。



继《马力欧》系列之后，《索尼克》在这款西方开发的 NDS 游戏中尝试了角色扮演，尽管他的成就还没有达到水管工的水平。

《战神：夜袭》（Battle Chasers: Nightwar）

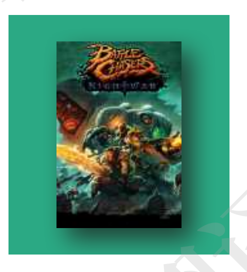
开发商: Airship Syndicate | 发售年份: 2017 | 涉及平台: WIN, PS4, NSW, XB1, MAC, IOS, AND

作为诞生自 90 年代末的漫画《战神》（Battle Chasers）系列的续作，《战神：夜袭》（Battle Chasers: Nightwar）继续讲述了十几岁时的女主角古莉和一群保护她的草根英雄的故事，当然还有她失踪父亲的传奇护手，让她免受邪恶势力的伤害。在这个独立的插曲中，英雄们被困在一个曾经繁荣的岛屿上，在那里，他们为逃脱而做出的努力使他们陷入了一个心机险恶且不容忽视的神秘女巫的阴谋中。《战神：夜袭》的核心玩法聚焦于探索由预设场景区块构成的随机迷宫，玩家会在其中解决谜题，收集每层的战利品并于迷宫中的 BOSS 战斗。尽管《战神：夜袭》的人物描写非常犀利，但它的故事却相当单薄;它的真正卖点是基于回合制的战斗系统，其深度来自于控制回合顺序和“过载”（也就是 Overcharge，这是一种预支行动，旨在鼓励玩家在常规遭遇战中使用技能）机制的应用。

虽然是在美国开发的，但《战神：夜袭》却经常被媒体和玩家贴上JRPG的标签。创意总监Joe Madureira 曾负责《黑暗血统》（Darksiders）系列，他指出《战神：夜袭》一开始的主要灵感便是



来源自这些经典的 JRPG，并列出了《最终幻想》（Final Fantasy）、《幻想水浒传》（Suikoden）和《露娜》（Lunar）等举足轻重的游戏。这种影响在《战神：夜袭》的横版视角战斗、混合匹配的队伍构建以及遍布地下城的世界地图中可见一斑。尽管如此，Madureira 自己也认为《战神：夜袭》更侧重于战斗和战利品系统而非情节和角色发展，所以它更适合被归类为“带有故事的地下城爬行游戏”。总之，《战神：夜袭》表现出对经典日本 RPG 的喜爱，并不是模仿或致敬，而是结合多种影响的学以致用。



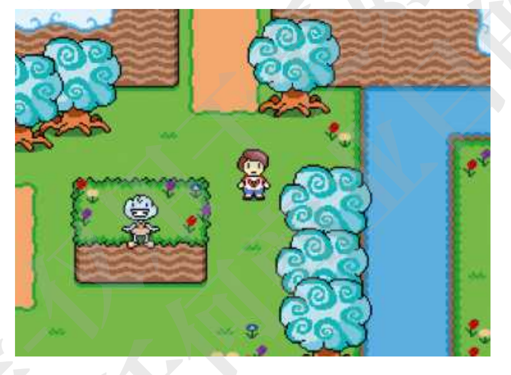
《战神：夜袭》的 JRPG 风格的战斗很熟悉，但随机生成的地下城和西方漫画风格赋予了它自己的风格。

《吉米和脉动弥撒》（Jimmy and the Pulsating Mass）

开发商: Kasey Ozymy | 发售年份: 2018 | 涉及平台: WIN

《地球冒险》（EarthBound）系列在独立游戏开发者中一直被视若瑰宝（说真的，会有人不喜欢《地球冒险》？），所以它激发了许多人的创作欲望来致敬，尤其自 2006 年《地球冒险 3》问世以来，该系列已经沉寂许久。这类游戏中最优秀的当属《吉米和脉动弥撒》（Jimmy and the Pulsating Mass），当然它也借鉴了许多其他 JRPG，以及日本经典冒险游戏《梦日记》（Yume Nikki）。

整个游戏发生在 8 岁的吉米的梦中世界，他的家人在其中也是他的队友。他的哥哥巴克有点霸道，但是个很好的坦克职业；他的妈妈是一个神奇的治疗者，也不受状态效果的影响;他爸爸是一个熟练的魔术师。但吉米是最强大的，因为他善解人意。在击败任何古怪的 BOSS 怪物后——斑点、吸血鬼什么的——你可以分享他们的痛苦，然后获得转化成他们的能力。这不仅对战斗有用，还有着附有一大堆额外能力的形态变化，而且还提供了可以在地图上使用的场地技能。从技术上讲，这些形态与吉米是分开计算经验值的，但也会让他的本体获得永久的属性提升，并最终允许他继承一些自己使用的能力。



这款独立 RPG 游戏大量借鉴了《地球冒险》的美学，但它的故事(关于一个富有同情心的孩子)却与游戏机制完美地结合在一起。

虽然游戏的核心是故事，但这种独特的《最终幻想》式职业系统还是很聪明的。它时而迷人，时而令人恐惧——吉米的潜意识并不像它第一次出现的那样全是乌云和彩虹——但这导致了一个既迷幻又强大的故事。唯一的障碍是技术上的，因为它是使用《RPG Maker》开发的。

《陷落封印：仲裁者之印》（Fell Seal: Arbiter’s Mark）

开发商: 6 Eyes Studio | 发售年份: 2019 | 涉及平台: WIN, PS4, NSW, XB1

虽然这类游戏多年来也出现了一些高质量的作品，但《皇家骑士团》（Tactics Ogre）和《最终幻想战略版》仍然是日本 SRPG 设计的天花板，《陷落封印：仲裁者之印》（Fell Seal: Arbiter’s Mark）显然是盯上了精神继承者的头像，而这款游戏在某些方面取得了成功，但在其他方面却步履蹒跚。

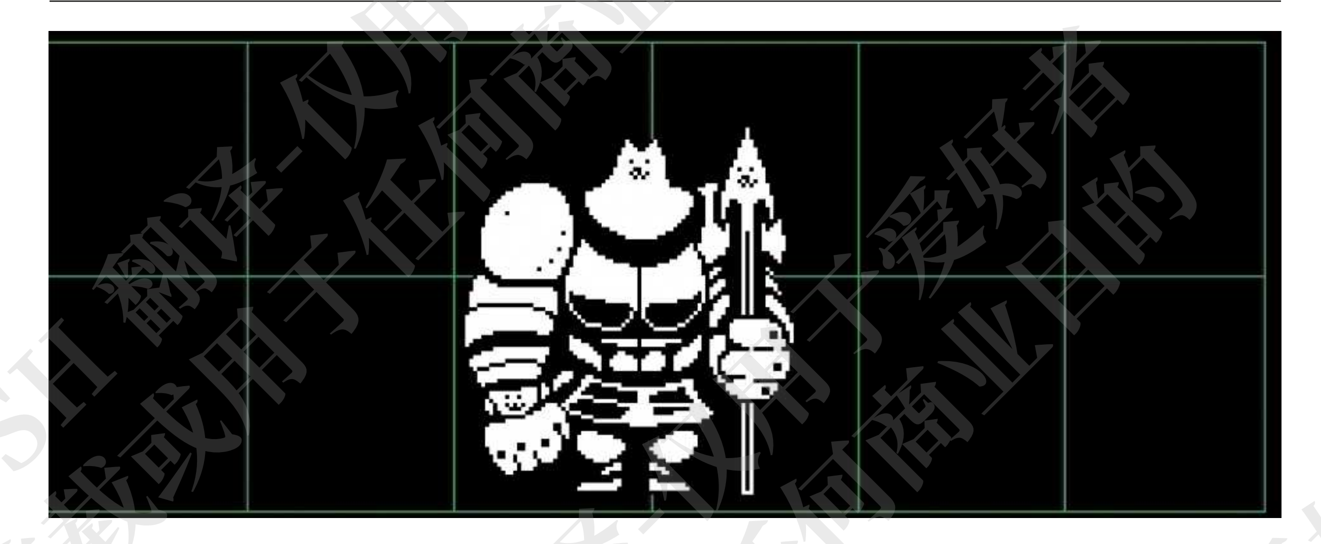
首先是缺点——情节和文字远不及松野的叙事水平，音乐虽然不错，但无法与崎元仁（Hitoshi Sakimoto）和岩田匡治（Masaharu Iwata）的传奇配乐相提并论。角色美术是典型的西方奇幻风格，单位角色比例比 JRPG 中的二头身形象更现实，但它看起来仍然不太合适。背景设定简单明了，但由于它们是2D的，所以视角也不能旋转。高清的视觉效果当然更加现代。

至于游戏的优点——职业系统与《最终幻想》的职业系统基本相同，仍然是同类游戏中最好的，并且有很多职业可供选择。这两款战术游戏都有超过 20 年的历史了，所以系统上有很多受欢迎的实质性改良包括各种各样的难度调整。当角色的生命值耗尽时，他们就会“受伤”并降低属性，直到他们痊愈，在不太困难的情况下会对战斗结果造成影响(尽管如果你愿意，你可以启用永久死亡)。游戏中还包含了一个制作系统，以及一个怪物驯服/收集系统。考虑到《最终幻想战略版》从未有过真正的续集（《最终幻想战略版 Advanced》系列游戏还不错，但并不完全相同），而《最终幻想战略版》这两款战术游戏除了移植到智能手机上外，都没有在最新世代的平台上推出过任何移植或重制，《陷落封印：仲裁者之印》可以说是最接近该系列游戏风格的了。





与角川游戏的《神之战》（God Wars）一样，《陷落封印：仲裁者之印》是对《最终幻想战略版》时代的一次很好的回归，不过《最终幻想战略版》仍然是有史以来最好的 SRPG 之一。



《传说之下》（Undertale）

开发商: Toby Fox | 发售年份: 2015 | 涉及平台: WIN, PS4, PSV, NSW

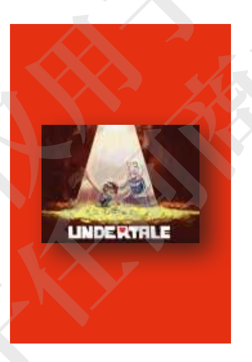
在《传说之下》（Undertale）你所扮演的是一名掉落地下怪物世界中的人类小孩，而你要做的就是从中逃出生天。在地下世界的这段时间里，他们了解到一场即将到来的战争，阿斯戈尔国王计划率领大军入侵地面世界与人类开战。但这个简单的剧情设定催生了有史以来最奇怪、最温暖、最有趣的角色扮演游戏之一，并出人意料地直接引发了独立游戏的热潮。

与大多数 RPG 一样，这里也有战斗。当你攻击时，你需要动态的表盘中让你的指针停留在正确的攻击区间中以造成最大的伤害。当敌人攻击时，你要在屏幕中间的一个方格内保护自己，在那里你要控制一颗心像是在一款弹幕射击游戏中那样躲避袭来敌人招式。每个敌人的攻击模式都是不同的。大多数敌人要么很可爱，要么就是很可笑，以至于你可能会觉得杀死他们很是一个糟糕的决定。但这也是重点，因为你可以遵循各种涉及谈话或行动的分支与他们交谈，直到他们离开你。在地下世界中，你会遇到各种各样古怪的角色，比如专横、热情的骷髅 Papyrus 和他懒散的兄弟 Sans，书呆子爬虫 Alphys 博士，以及看起来凶狠的鱼人骑士 Undyne。还有一名为 Mettaton 的杀手电脑，它将把你置于一场死亡游戏秀中，更不用说那些只在战斗中登场的小角色了。你选择如何对待这些角色，是赶尽杀绝还是向他们示好都会决定游戏的结局。这款游戏很短，只需要 5 个小时就能通关，所以玩家无需花太多时间重新开始并尝试其他路线。显然作者对于一些 RPG 梗深得此道，并在游戏中对其进行解构，所以游戏的幽默感经常会转向 Meta 元素。游戏整体风格与《Moon：混合 RPG 大冒险》（Moon: Remix RPG Adventure），后者被认为是游戏的灵感来源。

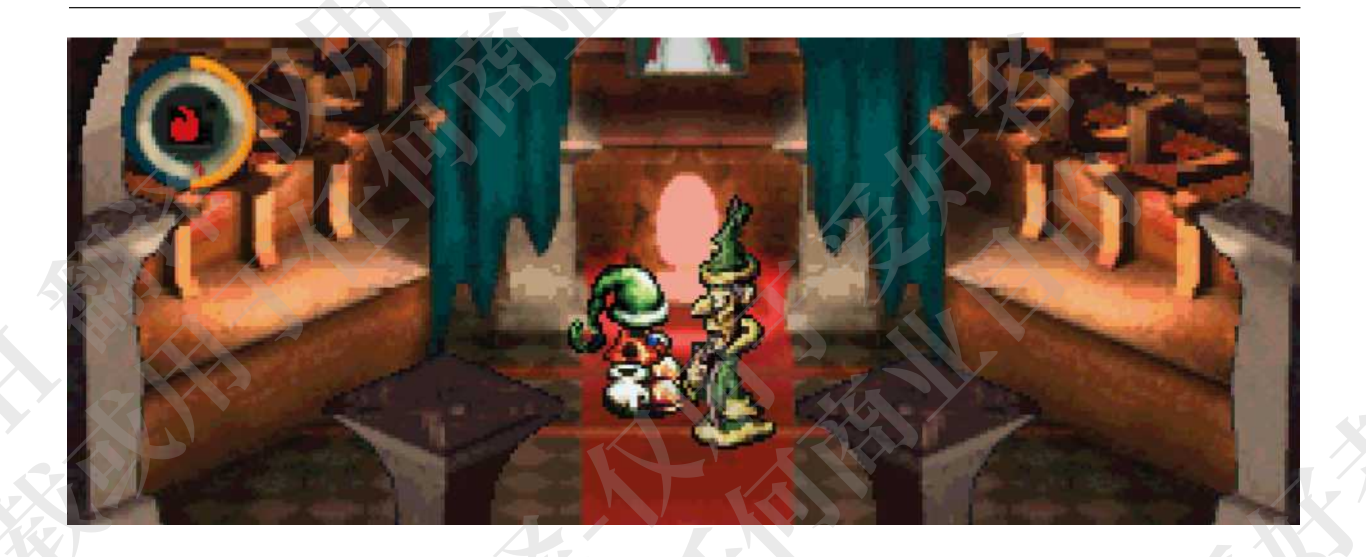


游戏的大部分内容都出自作者 Toby Fox 一人手笔。复古风格的战斗画面虽然很简陋，并且单色的战斗场景看起来就像愚蠢的笔记本涂鸦。游戏的配乐多大多是复古风格的，有大量的战斗歌曲和一个向《最终幻想 6》歌剧院关致敬的特别曲目。制作这些的绝对是一个插画横溢的家伙，他有着令人难以置信的无厘头风格，并发展成为一种互联网文化现象。Fox最初涉足游戏领域是制作修改版的《地球冒险》，其中最著名的是《万圣节修改版》（Halloween Hack）。《传说之下》拥有与任天堂经典游戏相同的温柔情感和冷漠的愚蠢感，但仍然塑造了自己独特的身份。

当它首次发布时，日本玩家只能通过粉丝翻译来玩它。官方版本在不久之后发布，虽然人们普遍认为它的质量很高，但铁杆粉丝却对一些翻译选择产生了争论。考虑到这些对话在英语国家的 JRPG 玩家中出现的频率，我们很欣慰地知道太平洋彼岸的情况基本相同。



《传说之下》是一款非常成功且极具个性的独立游戏。



《月之大冒险 RPG》（Moon: Remix RPG Adventure）

开发商: Love-de-Lic/Onion Games | 发售年份: 1997 | 涉及平台: PS1, NSW

自从电子游戏诞生以来，人们就一直在问这样一个问题:当没有玩家控制的时候，小小的数字角色会做什么?他们过着自己的小生活吗？”迪士尼几次试图在电影中回答这个问题，包括 1982 年的《电子世界争霸战》（Tron）和 2012 年的《无敌破坏王》（Wreck-It Ralph）。夹在这两部电影作品之间的是日本的 PlayStation 游戏《月之大冒险 RPG》（Moon: Remix RPG Adventure）。尽管它的名字是RPG，但严格来说它并不是一款 RPG，而是一款带有 RPG 要素的冒险解谜游戏；它宣称自己是一款“反 RPG”。

游戏的开头不免令人回想起过去的青葱岁月，主角是一个最近购买了《最终幻想》风格 RPG 游戏《虚伪之月》（Fake Moon）的小男孩。为了玩这款游戏，他一直熬到深夜，结果他妈妈总是吼着让他上床睡觉。在他打盹的时候，他发现自己进入了游戏的世界，一个叫做“爱的天堂”（Love-De-Gard）的领域。然而，他发现自己扮演的并不是游戏的主角。相反，一开始他是隐形的。不久，你，也就是这个小男孩，在一个老妇人的家里找到了一个地方;她误以为你是她失踪的儿子。虽然你因为最终可能会彻底被抹除而不能在这个幻想世界中存在太久，但你可以通过在世界中执行各种任务来获得爱的积分来延长你的停留时间。

与此同时，本该拯救世界的英雄却忙着闯入别人的房子，偷他们的东西，杀动物以获取经验值；换句话说，他所作所为与这类 RPG 游戏的玩家无异。所以你需要做的一些事情只是从他们造成的混乱中将一切恢复原样，比如让灵魂与死去的生物重聚，但其他的目标是解决王国民众的问题。这款游戏将悲剧和喜剧有效地结合在一起，既可以作为对角色扮演游戏中常见的梗进行解构，也可以作为对





《月之大冒险 RPG》以既搞笑又令人心碎的方式解构了 RPG 中一些老生常谈的梗。

角色扮演游戏的致敬。角色是粘土模型风格，超过 30 名独立音乐家为本作贡献了配乐

《月之大冒险 RPG》在日本是一款经典的邪典作品，开发该作的新人工作室 Love-de-Lic 的创始人是前 Square 员工工藤太郎（Taro Kudo）和西健一（Kenichi Nishi）。该公司于 2000 年后解散，但他们的游戏风格在《豆丁机器人》（Chibi-Robo!）其他游戏中得以延续，在《彩虹队长》（Captain Rainbow）中，你将扮演一个住在一个满是任天堂角色的小岛上的超级英雄。作家木村吉郎(Yoshiro Kimura)也把他特别古怪的幽默感带到了《大家》（Chulip）这样的游戏中，《大家》的目标是亲吻尽可能多的人，他的工作室 Onion Games 将《月之大冒险 RPG》复活，并于 2019 年在任天堂 Switch 上发布。虽然 PlayStation 版本仅在日本发行——毕竟英语观众在 1997 年可能没有足够的日本 RPG 经验，无法真正理解其中所涉及的梗——但这个版本将于 2020 年在全球发行，所以说英语的人终于可以欣赏这个感人的无厘头邪典佳作。

索引目录

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的

Nerdgmer-SH 翻译-仅用于爱好者交流请勿转载或用于任何商业目的



欢迎来到日本角色扮演游戏的世界!

角色扮演游戏的电子化可追溯至电子游戏诞生的初期对于TRPG 这类桌游的还原。尽管最初与西方游戏相似，但受其自身文化和艺术的启发，日本游戏的开辟了一条主打叙事的路线，并催生出一系列与西方游戏截然不同的游戏风格。从《勇者斗恶龙》到《最终幻想》，从《女神转生》到《宝可梦》，这本书探索了日本角色扮演游戏的广阔历史，从 8 位机家用电脑时代开始，一直到现代的重量级游戏 IP。收录了超过 600 款游戏的评测，涵盖了极其广泛的游戏子分类，包括像是《火焰纹章》这样的 SRPG，《不可思议的迷宫》这种日式“Rogue-likes”游戏，以及像是《世界树迷宫》这种第一人称地下城冒险游戏，乃至探讨该类型游戏音乐、文化及发展历程等文章。现在让冒险开始吧！

官方网站：www.bitmapbooks.co.uk

ジャパニーズロールプレイングゲームの世界へようこそ！本書ではドラゴンクエストからファイナルファンタジー、女神転生からポケモンまで、8ビットのマイコンから始まり現在の大ヒット作品の数々を生み出すに至ったジャパニーズロールプレイングゲームの広大な歴史を探求します。紹介文だけでなく、ファイアーエムブレムなどのシミュレーションRPG、不思議のダンジョンなどのローグライクゲーム、世界樹の迷宮などの主観視点によるダンジョンRPGを含む、サブジャンルまで幅広く網羅した600以上のゲームレビューを収録しています。



Cover art by Stephanie Sybydlo


ISBN 978-1-8380191-4-3
9 781838 019143 >